JOC FULL SAM & MAX: SEASON ONE

LEVEL



SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

WORLD OF TANKS

AMNESIA THE DARK DESCENT

MAFIA II



Octombrie 2010 Preț 14.99 lei





5 948490 250039 01010

FOTO-VIDEO DIGITAL
fotoworld.chip.ro

organizează Workshop de fotografie

Misterele Cetății Sighișoara

25/26 - 28 noiembrie 2010

Subiectele abordate vor fi diverse și vor cuprinde detalierea modalităților de fotografiere a arhitecturii unui vechi oraș, atât în timpul zilei cât și noaptea. Noțiunile teoretice discutate la curs își vor găsi materializarea, vom căuta să imortalizăm personalitatea locului, iar pentru aceasta vom face un tur îndelungat prin cetate.

Pentru mai multe detalii, accesaț[i]
www.chip.ro/workshop

Pentru orice alte informații, vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.



Vrei mai mult decât o simplă poză?
Vrei FOTOGRAFIE?
Citește FOTO-VIDEO digital!

Parteneri media:







LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT — LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA — Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ÎN AL 13-LEA CER

Nu sunt genul festivist. În general, aniversările de orice fel îmi deșteaptă supraconductibilitatea, atât de spre zero grade Kelvin mă lasă. Așa că, atunci când KiMO a venit la mine și mi-a spus „bă, LEVEL a împlinit 13 ani, ești cel mai vechi de pe aici, bagă un editorial pe tema asta", m-am simțit extrem de inconfortabil. Tema mi se părea inconsistentă, neatractivă și chiar ușor enervantă. I-am răspuns cu sinceritate: „bă, eu chestii de-astea cu veselii aniversare cu eventuală tentă corporatistă, tonică - că ce bine e, uoau ce mișto ne merge, hăhă, au trecut X ani, un paragraf pentru gâdilat cititorii și altul cu șampanie, bucurii, bilanțuri pozitive și previziuni optimiste - pot să bag, da' numai în curul celui care a venit cu ideea asta". După care i-am atras atenția că sunt proaspăt ieșit din trei Penumbre și o Amnesia, executate într-o săptămână, ceea ce m-a lăsat negru de fericire și deprimat la extrem. În acest punct al conversației cu nea KiMO, sinucigașul din mintea mea tocmai a căzut la pace cu baba certăreață ce ocupa cealaltă emisferă cerebrală și amândoi au plecat la o băute, pe undeva prin lobul occipital, unde am o cârciumă infectă de cartier în care se face o ciorbă de fasole bestială cu un ardei iute pe lângă, lăsându-mă astfel de capul meu (sic!). Fapt pentru care am hotărât că mă pot apuca de treabă, dar că nu pot produce altceva decât o foarte realistă exprimare pe tema subiectului: 13 ani de LEVEL.
În care am văzut murind toată concurența noastră, în anul ce a trecut chiar Xtrem PC sucombând mai mult sau mai puțin așteptat. Să dea dracu' dacă mă bucur pe chestia asta. Cea mai importantă condiție pentru propria supraviețuire mi se pare existența concurenței. Când aceasta dispare în asemenea hal, unii după alții, ăsta este un semn atât de rău despre piață încât sună a prohod și pentru ultimul rămas.
Și nu doar asta mă nemulțumește, ci chiar lipsa unor alternative, care să creeze agitație, să tulbure apele, să ducă la deșteptarea de noi energii, din polemici și comparații fruste. Noi, românii, suntem foarte buni să ne urâm unii pe alții. Dați-mi alte reviste, cu alți redactori și alte puncte de vedere în ale jocurilor, să ne înjurăm pe forumuri pentru o idee, pentru un concept, să ne cărăm pumni de argumente pe marginea unei opinii. Un poet nu poate să rabde un alt poet - cu cine să ne mai rostogolim pe nisipul arenelor de păreri concurente, încleștați „like there is no sequel"? Singurătatea asta de LEVEL 13 mă înfioară.
Vorbind despre ură, păi aveam până acum chiar la noi în ogradă un individ pe care îl urăsc visceral pentru că e din tabăra celor care susțin - și pe bună dreptate - că scriu articole prea lungi și plicticoase. Acest adevăr mă doare, că doar simt și eu că sunt neprofesionist. Un bun meseriaș ar transmite de două ori mai multe idei și informații în jumătate de spațiu editorial. Alas, ci eu într-o ucenicie necurmată că mă zbat!... Ei bine, este vorba despre Jack The Ripper, care se pare că nu mai poate băga articole în LEVEL dintr-un motiv pe care îl explică cel mai bine el însuși pe forumul nostru, citez:
„ar fi cazul să lămuresc dilema unora dintre voi referitor la dispariția bruscă a rubricii de mini-games: Jack The Ripper nu mai scrie rubrica din cauza unor idioți congenitali de tipul șeitan, boc, floc, vlădescu și compania. da, mă refer la mizeria cu declaratul lunar de venituri."
Nu poți să nu-l urăști pe individul ăsta, pe care, ros de o invidie imensă, îl citesc din scoarță-n scoarță de când îl știu, cu articolele, dar și cu haiosul său blog www.navalitorul.ro, plin de adevăruri misogine la care partea mea feminină aderă necondiționat. Și acum să nu mai scrie în LEVEL? LEVEL 13 sux.
Dar nu este vorba numai de Jack. Am aflat zilele astea că nici Lara nu prea mai are cum să dea cu subsemnatul la noi în revistă, pentru că e prea ocupată cu a nu fi în România. Deși îi doresc să aibă suficient de lucru (și de câștigat) în lumea mai civilizată, sunt perfect conștient că asta înseamnă că ne va lipsi foarte mult aici, între copertile astea de LEVEL. LEVEL 13.
Măcar, până la găsirea unei slujbe pe măsură, Locke, omul Larei, încă are timp să fie prezent în forță printre noi. Însă, paradoxal, ceea ce îi doresc și lui - adică un job mișto acolo - va face ca el să nu mai poată fi prea mult aici, din cele străinătățuri.
Dar, știți ce? Eu cred că ei au făcut exact ceea ce trebuie să faceți și voi, cât mai apucați să aveți vârsta și energia necesare. Trebuie să plecați cât mai mulți și cât mai repede, să trageți țara de sub clica ei conducătoare și să o duceți hăt, cât mai departe în lume, unde cururile mari și nesimțite îngrășate de comisioane de 1000% nu se mai pot așterne grele peste ea, sărmana. Facem noi cumva să vă trimitem abonamente acolo, unde poate mai aveți un viitor.
BTW, să nu uitați să mă invitați la vila voastră din Toscana, dacă are și piscină - vă degust din vin și fac niște spaghete geniale, lui cioLAN îi plac mult, pe ăsta să nu-l chemați că vă lasă fără vin și e mai simpatic decât mine.
Care aici rămîn, LEVEL 13, precum un vierme ce se-nvârte fără istov, mulțumire sau speranță, în cadavrul numit România.

 **Marius Ghinea**

CUPRINS

KiMO
1. World of Tanks
2. Amnesia: The Dark Descent
3. H.A.W.X. 2



Koniec
1. Spider-Man: Shattered Dimensions
2. H.A.W.X. 2
3. Mafia II



cioLAN
1. Amnesia: The Dark Descent
2. Worms Reloaded
3. Mafia II



Marius Ghinea
1. Amnesia: The Dark Descent
2. Mafia II
3. H.A.W.X. 2



Caleb
1. Amnesia: The Dark Descent
2. Mafia II
3. World of Tanks



BogdanS
1. PlayStation Move
2. Garmin Nuvi 3760T
3. Logitech G510



TOP 3 REDACTOR













create
anima
perso
strict
Un ac
ghini
a treb
mi un

pernă
trânes
Deci v
conse
că și s
folosi
ment
desăv
actior
ca ani
„poin

SAM & MAX
SEASON ONE





Dulăul Sam și iepuroiul psihopat Max sunt două figuri deja legendare, care și-au făcut apariția în peisaj acum două decenii în benzile desenate create de Steve Purcell și fratele său. A urmat un serial de animație, iar în '95 cei doi nihiliști și-au făcut debutul ca personaje de joc PC în ograda celor de la Lucas Arts și sub stricta supraveghere a aceluiași Steve Purcell.
Un adventure absolut genial, dar urmărit de cel mai crunt ghinion, Sam and Max Hit the Road (împreună cu fanii lui) a trebuit să aștepte aproape treisprezece ani pentru a primi un sequel.

Pentru cei mai tineri, care au crescut cu CS-ul sub pernă, Sam and Max: Season One este un adventure bătrânesc, livrat în șase episoade, de cea mai înaltă clasă. Deci veți avea de „suportat" o grămadă de vorbărie și, în consecință, va trebui să vă lăsați degetele să se odihnească și să puneți la treabă acea parte a creierului pe care o folosiți doar în perioada tezelor. Încă o dată, ca „avertisment", Sam and Max apelează exclusiv la rețeta creată și desăvârșită într-o perioadă când quest-ul era quest, iar action-ul action, și genurile nu se împerecheau între ele ca animalele pe câmp. O veritabilă călătorie în timp, un „point and click" de zile mari, pur și nevinovat, exact cum se făceau ele acum cincisprezece ani.

Dacă v-ați uns din timp rotițele cu ulei de Monkey Island, Day of the Tentacle și Sam and Max Hit The Road, cele șase episoade vi se vor părea floare la ureche. Oricine a supraviețuit într-o lume în care un câine putea fi băgat în buzunar, iar o maimuță putea fi folosită pe post de manivelă se va simți ca acasă în lumea suprarealistă a duo-ului nihilist. Asta nu înseamnă că logica lipsește cu desăvârșire, ci doar că a fost „adaptată" puțin la peisaj. Ascultați cu atenție dialogurile (dacă nu pentru indicii, măcar pentru umorul crâncen), amintiți-vă că vă aflați într-o lume de desen animat, iar când lucrurile par să stagneze, întrebați-vă ce ar face Bugs Bunny în locul vostru. Dacă v-ați luat aceste măsuri de precauție, Sam and Max va fi o adevărată plimbărică în parc, mai ales că „vânătoarea de pixeli", care de obicei nu prea poate fi evitată, este practic inexistentă.

Prin intermediul lui Sam and Max, Telltale Games ne-a oferit pe tavă o porție consistentă de trecut. Știți voi, trecutul ăla delicios pe care-l tot pomeniți pe forumuri, total opus prezentului înrobit de Fife identice și jocuri fără substanță (excepție făcând excepțiile, of course). Într-o perioadă în care toată lumea se chinuie să fie pe placul tuturor și, dacă mai e timp, să și ofere un produs „cvlt", cei de la Telltales au făcut un cadou neașteptat „questerilor" ahtiați după Sam and Max, Monkey Island, Simon the Sorcerer sau Day of Tentacle, și au ieșit la înaintare cu un joc care în anul 2006 are curaj să miroasă a '90. Îmi permit o glumiță răsuflată și vă spun că nu m-am mai entuziasmat atât de tare în fața unei „antichități" de la toxiinfecția alimentară din '98, când am descoperit o ciocolată Pitic expirată de 10 ani. Redevenind serios, m-am simțit ca un Guybrush proaspăt ieșit din buturugă (maniacii o să mă înțeleagă, ceilalți nu mă meritați) în anul 1995.



CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

AMNESIA: THE DARK DESCENT

De la creatorii seriei Penumbra vine o aventură de excepție care ne-a cam înghețat sângele-n vene. Atât de mult încât nu o recomandăm cardiacilor, mai ales după miezul nopții.



NEHRIM: AT FATE'S EDGE

Mod superb pentru The Elder Scrolls IV: Oblivion, ce schimbă radical experiența de joc, îmbunătățind-o pe rețeta Gothic.



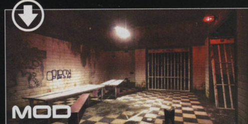
FIFA 11

La an nou, un FIFA și mai nou. De data aceasta, versiunea pentru PC este identică cu cea de console din toate punctele de vedere, așadar, e la fel de bună. A se folosi cu controller.



NIGHTMARE HOUSE 2

Veniți de luați coșmaruri într-un mod pentru Half-Life 2 care promite să ne țină ca pe ace!



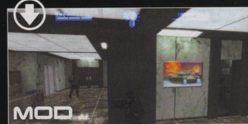
PES 2010

Răspunsul celor de la Konami nu s-a lăsat mult așteptat, motiv pentru care vă invităm să experimentați rețeta fotbalistică japoneză, ce încearcă să răstoarne supremația pe care o deține momentan EA cu FIFA.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Un mod cu aromă de Metal Gear Solid pentru jocul Half-Life. Primul.



EXTRA



TRUCK RACING BY RENAULT TRUCKS 0.2.7.6 (JOC COMPLET)

Mai multe trasee, mai multe camioane nervoase și posibilitatea de a-l juca online. Renault Trucks ne pune pe tavă lumea „greilor".

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD AMÂNAT PENTRU PC

Inițial, Ubisoft a promis că la data de 18 noiembrie va lansa simultan cele trei variante ale jocului (PC, PS3, Xbox 360), dar acum se pare că producătorii s-au răzgândit în ceea ce privește versiunea de PC, așa că au amânat-o până în 2011. Motivele le cunosc doar ei, deoarece au refuzat să ofere detalii. Până atunci, dacă aveți posibilitatea de a pune mâna pe un PS3, puteți încerca beta-ul de multiplayer ce va începe în data de 4 octombrie.

DAWN OF WAR II: RETRIBUTION FĂRĂ GFWL



După ce Bethesda a renunțat (Fallout New Vegas va folosi doar Steamworks) fără prea mari regrete la Games for Windows Live, vine și rândul lui THQ să-i dea bloatware-ului ce-i al bloatware-ului. Adică un binemeritat șut în fund și o la fel de binemeritată pauză. Astfel, am primit confirmarea oficială că expansion-ul standalone Dawn of War II: Retribution va folosi doar Steamworks pentru achievements și matchmaking. Din păcate, Dawn of War II, originalul, și Chaos Rising, primul expansion, vor profita în continuare de toate „avantajele" oferite de GFWL. Reamintim cititorilor că noul expansion va introduce o rasă nouă (plus unități proaspete pentru celelalte cinci) și o campanie care va putea fi jucată cu orice facțiune doresc, iar la începutul anului viitor va avea loc o sesiune de beta testing.

VOTEAZĂ

CEA MAI ISTEAȚĂ APLICAȚIE PENTRU IPHONE

În august, Orange a lansat primul concurs de aplicații pentru iPhone. În prima fază, competiția s-a adresat dezvoltatorilor, invitați să participe cu cele mai inspirate idei și aplicații pentru iPhone. În cele 4 săptămâni de înscriere, peste 100 de propuneri concurează pentru ultimul model de iPhone și premii în bani, la secțiunea Aplicații Existente sau pentru un bilet de participare la conferința WWDC din 2011, marele premiu al secțiunii Idei de Aplicații.

Concursul a intrat în etapa finală, cea în care vor fi desemnați câștigătorii. Un juriu format din specialiști în domeniu, ziariști și reprezentanți Orange va desemna aplicațiile câștigătoare pe baza următoarelor criterii: utilitate, originalitate, design, performanță. Cea mai bună idee va fi aleasă în funcție de: utilitate, originalitate, simplitatea implementării, interfață ușor de utilizat.

Un cuvânt important în alegerea câștigătorilor vor avea și utilizatorii de aplicații. Aceștia sunt invitați pe http://www.orange.ro/aplicatii/concurs/ să voteze aplicațiile pentru iPhone preferate, după aceleași criterii de jurizare. Fiecare vot le poate aduce zilnic accesorii pentru iPhone: încărcătoare, seturi de căști, iPhone docks, huse și folii protectoare.

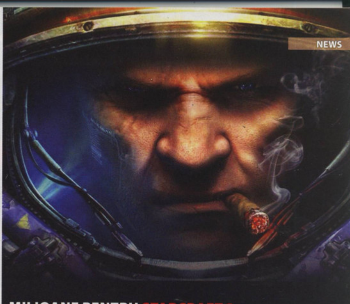
MAI MULTE DETALII PE: http://www.orange.ro/aplicatii/concurs/.



NEVERWINTER DAYS

Când spui Neverwinter Nights, automat te gândeşti la seria de RPG-uri începută de Bioware şi continuată de Obsidian. Puţini ştiu, însă, că Neverwinter Nights a pornit la drum în 1991 ca primul RPG destinat exclusiv „uzului" online. Produs de Stormfront Studios (cunoscuţi ca Beyond Software înainte de 1993 şi răpuşi de economie în primăvara lui 2008), Neverwinter Nights a fost primul RPG online grafic (pe atunci MUD-urile stăpâneau internetul) şi primul cRPG AD&D (între timp s-a renunţat la A, dar asta e o altă poveste) destinat multiplayer-ului. Neverwinter Nights şi-a dat obştescul sfârşit în 1997 şi a revenit în atenţia publicului datorită companiei Bioware. Treisprezece ani mai târziu, adică acum dacă vă e lene să calculaţi, Atari anunţă A Patra Venire a nopţilor din Neverwinter, de data aceasta tot sub forma unui RPG predominant online. Spun „predominant", deoarece, dacă eşti un singuratic, te poţi avânta în lumea lui Neverwinter alături de companioni controlaţi de AI, nu te obligă nimeni să cauţi tovărăşie pe Henternet. Sau cel puţin aşa ni se promite. Producători sunt cei de la Cryptic Studios (City of Heroes/ Villains, Champions Online şi Star Trek Online), pe care îi admir mult pentru City of Heroes şi mai puţin spre deloc pentru restul. Jucătorii vor opta pentru una dintre cele cinci „meserii" clasice oferite de materialul sursă şi vor hălădui străzile oraşului Neverwinter în căutare de noi aventuri şi aventurieri. Similar lui DDO, unde eram limitaţi la Stormreach şi împrejurimile sale, iar aventurile se desfăşurau de obicei în dungeon-uri umbroase, departe de ochii lumii, în Neverwinter vom putea explora doar oraşelul cu acelaşi nume şi, probabil, vreo pădurice sau aşa ceva din imediata sa apropiere. Cryptic, care a mai experimentat cu conţinutul generat de jucători în City of Heroes, ne promite că va lansa şi un editor simplu de utilizat cu ajutorul căruia vom putea crea noi aventuri şi povestioare.

„Colaborăm cu Wizards of The Coast şi cu Robert Anthony Salvatore pentru a crea o cât mai autentică aventură D&D, cu o poveste atrăgătoare şi gameplay captivant", a declarat Jack Emmert, CEO Cryptic Studios.



MILIOANE PENTRU STARCRAFT 2

După ce a devenit cel mai rapid vândut RTS ever şi cel mai bine vândut joc pentru PC al anului (cel puţin pentru moment), StarCraft 2 se poate lăuda cu o nouă realizare. Blizzard a anunţat că RTS-ul s-a vândut în prima lună în peste 3 milioane de exemplare în lumea întreagă. Nimic surprinzător având în vedere că probabil este cel mai aşteptat joc al ultimului deceniu. Deci, s-a întâmplat ceea ce era normal. Jocul s-a vândut în draci şi se va vinde în continuare, iar Blizzard va fi sănătos şi la pungă gros. Acum aşteptăm Diablo III.

RISEN 2 ANUNŢAT

Risen 2 a fost confirmat oficial la GamesCom. Anunţul a fost făcut în cadrul unei conferinţe de presă de către Daniel Oberlerchner, brand manager Deep Silver, care a declarat că jocul va fi realizat de echipa Deep Silver în colaborare cu cei de la Piranha Bytes. Alte detalii nu au fost furnizate deocamdată.





WARHAMMER 40 000: SPACE MARINE ȘI RED FACTION ARMAGEDDON AMÂNATE

Calendarul de lansări al THQ s-a modificat puțin. Programat inițial pentru începutul anului 2011, action-ul Warhammer 40 000: Space Marine a fost împins în vara lui 2011.
Red Faction Armageddon a fost mai norocos și a primit doar două luni de amânare, urmând a fi lansat în mai 2011 și nu în martie 211, cum fusese anunțat inițial.

JOCURILE VIDEO CRESC VITEZA DE DECIZIE

Oamenii de știință de la Universitatea din Rochester au descoperit că jocurile video pot ajuta la sporirea capacității de a lua o decizie într-un timp mult mai scurt. Cercetătorii au ajuns la concluzia că jucătorii au dezvoltat o sensibilitate ridicată la ceea ce se întâmplă în jurul lor, îmbunătățindu-și astfel o varietate de aptitudini generale care îi pot ajuta la activitățile de zi cu zi.

Studiul a fost realizat pe un grup de persoane cu vârsta cuprinsă între 18 și 25 de ani, dar care nu obișnuiesc să se joace. „Cobaii" au fost împărțiți în două grupe, fiecare grup având sarcina de a juca jocuri de un anumit gen, pe o durată de 50 de ore. Astfel, primul grup a avut sarcina de a încerca Call of Duty 2 și Unreal Tournament, iar cel de-al doilea grup a jucat de zor Sims 2.

După această sesiune de joacă, subiecții au fost supuși unei serii de teste. Unul dintre acestea le cerea să privească niște imagini pe un ecran, să analizeze ce se întâmplă și să răspundă într-un timp cât mai scurt la o întrebare referitoare la acțiunea din acele imagini. Și pentru ca rezultatul să nu fie obținut doar pe ceea ce participanții percep vizual, aceștia au realizat un test similar care a fost pur auditiv.

După aceste teste, rezultatul a fost următorul: membrii primului grup, deși au răspuns corect la același număr de întrebări ca și cei din al doilea grup, au avut un timp de răspuns cu 25% mai bun.

Daphne Bavelier, unul dintre cercetători, a declarat: „Comparativ cu ceilalți, cei care joacă jocuri de acțiune sunt la fel de preciși, dar mult mai rapizi, reușind să ia mai multe decizii corecte în același interval de timp. Dacă ești un chirurg sau te afli în mijlocul unui câmp de luptă, asta poate face diferența. Deciziile nu sunt niciodată în alb și negru. Creierul calculează întotdeauna probabilitățile. De exemplu, când conduci și vezi o mișcare în dreapta, poți estima dacă urmează o coliziune sau nu, și bazat pe această probabilitate iei decizia de a frâna sau nu."

Procesul prin care oamenii iau decizii în funcție de probabilitățile pe care creierul le analizează și le calculează se numește interferență probabilistică. În ce constă mai exact acest proces? Păi e destul de simplu. Creierul acumulează constant mici bucăți de informații vizuale sau auditive în timp ce persoana analizează o scenă. În cele din urmă, informația acumulată va fi suficientă pentru ca persoana respectivă să ia ceea ce în viziunea sa este decizia corectă.

În concluzie, creierul celor care preferă jocurile de acțiune adună mult mai eficient informațiile vizuale sau auditive, ajungând astfel mult mai rapid la nivelul de care au nevoie pentru a lua o decizie.



SIX GUN SAGA

Vic Davis, tăticul minuscului studio indie Cryptic Comet și creierul din spatele excelentelor Armageddon Empires și Solium Infernum, anunță un nou joc. Six Gun Saga va fi, în buna tradiție Cryptic Comet, un mix (sper eu) interesant de joc de cărți și board game destinat single player-ului. Se pare că, inițial, Six Gun Saga se voia a fi un adventure rogue-like, dar anumite dificultăți tehnice l-au determinat pe Davis să renunțe la această abordare și să facă ce știe el mai bine. Adică un board game pentru PC. Six Gun Saga „vă va aminti de jocuri [de cărți, n.a.] precum Race for the Galaxy, Dominion și, desigur, pocher", a declarat Davis pe blogul companiei, și „va fi gata în câteva luni". Până atunci, ni se promite un mini-expansion pentru Solium Infernum. Pe care îl aștept cu sufletul la gură...



NFS WORLD FREE-TO-PLAY

EA a anunțat pe site-ul oficial că NFS World a devenit free to play. Inițial, oricine putea juca gratuit până la nivelul 10, după care trebuia să achiziționeze la prețul de 20 de dolari Starter Pack-ul pentru a avea acces la restul de conținut și pentru a putea crește până la nivelul maxim, adică 50. Între timp, jocul a devenit gratuit în totalitate și toată lumea a primit acces la toate evenimentele, cursele și modurile de joc. În plus , producătorii au promis că în perioada următoare ne vor oferi mașini noi, harta va fi îmbogățită cu o nouă zonă și va fi introdus co-op pursuit mode.
Partea urâtă a poveștii e că „bogătanii" care au plătit deja cei 20 de verzișori vor primi de la producători 3 vouchere gratuite care le permit să închirieze în joc, pe o perioadă de 7 zile, un BMW M3 GTR, un Lamborghini Gallardo LP560-4 și un Audi R8 4.2 FSI Quattro. Pomană curată!

CONCEDIERI LA STARDOCK

N-am primit încă o copie de review pentru Elemental: War of Magic, deci n-am putut aprecia oficial cât de mare este groapa în care s-a afundat Stardock când a lansat pe piață urmașul neterminat, dar spiritual, al lui Master of Magic. Neoficial... mai așteptați câteva luni până să-l cumpărați.
Însă internetul și cifrele de vânzări, surse de încredere, spun că jocului i-ar fi prins bine vreo jumătate de an pe masa de lucru, căci hoardele de bug-uri și vânzările sub așteptări i-au determinat pe producători să concedieze o parte din angajați. Brad Wardell, CEO-ul companiei Stardock, un personaj foarte activ pe forumurile oficiale și nu numai, a declarat că angajații concediați făceau parte dintr-o echipă care ar fi trebuit să lucreze la un joc nou dacă Elemental s-ar fi vândut conform așteptărilor.
Cum încasările au fost destul de slabe, dus a fost jocul cel nou și, odată cu el, sărmanii angajați...



DEAD STATE

DoubleBear Production, companie înființată de Brian Mitsoda, fost pălmaș la Troika și Obsidian Entertainment, anunță Dead State, primul RPG autentic cu... zoooombieee!!! După atâtea shooter-e nervoase, era și timpul pentru un RPG ceva mai calm, de atmosferă, plasat în plină invazie a morților vii. Sunt pline bibliotecile de surse de inspirație: Banda desenată Walking Dead, romanele lui Max Brooks (fiul lui Mel), World War Z și The Zombie Survival Guide, filmele lui Romero etc. E și păcat să nu profiți de ele. În Dead State, jucătorul va intra în pielea unui individ care va trebui să își folosească talentele pentru a supraviețui într-o lume ostilă în care Moartea a plecat în vacanță, iar unii vii sunt mai de speriat decât morții. Dead State se laudă cu dialoguri pline de miez scrise de însuși Brian Mitsoda (i-ați putut admira talentul scriitoricesc în Vampire the Masquerade: Bloodlines), decizii și consecințe, NPC-uri consistente și câte și mai câte. Nu știm încă data de lansare, dar sper să nu așteptăm câțiva ani buni. Ar fi păcat să ne ia invazia nemorților prin surprindere înainte să învățăm cum să ne protejăm de morții umblători...

LEGENDA CONTINUĂ...

Duke Nukem Forever, cel mai bătrân joc nelansat, a fost preluat de Gearbox Software (Borderlands, Brother in Arms) și va fi lansat în 2011 pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3. Atât, căci toate glumele s-au epuizat încă de acum cinci ani...



CALL OF DUTY BLACK OPS
GAMESERVERS FRAG NOT LAG

Dedicated Call of Duty Black Ops Servers

Show Prices in: ($) Dollars | (€) Euros | (£) Pounds

- Instant Server Activation (on release date)
- No Setup Fees, Cancel anytime, 5-day Refund Guarantee
- Billing period does not start until servers are activated
- 24 Player Max (Unranked), 18 Player Max (Ranked)
- Reserve your location by preordering your COD Black Ops server now

RANKED SERVERS €11.93 / 18 PLAYERS PREORDER RANKED
UNRANKED SERVERS €0.79 / PLAYER PREORDER UNRANKED

SERVERE DEDICATE PE BANI

Mai țineți minte boicotul pus la cale de fanii nemulțumiți de lipsa serverelor dedicate din Modern Warfare 2? Și-au făcut și grup de Steam, dragii de ei, iar în ziua lansării, cel puțin trei sferturi dintre răsculați puteau fi zăriți împărțind înțelepciunea vestică în Modern Warfare 2. Când ai asemenea clienți, parcă e păcat să nu profiți de ei, iar Activision nu a ajuns unde a ajuns lăsând asemenea oportunități să-i scape printre degete. Așadar, „modesta" familie Modern Warfare s-a îmbogățit cu două DLC-uri care, împreună, costau cât shooter-ul cel nou pe care l-ar fi produs Infinity Ward dacă n-ar fi primit un șut în fund ca răsplată pentru serviciile aduse uzinei de jocuri a lui Bobby Kotick. Jackpot! 777! Cireașăcireașăcireașă! Barbarbar! Vânzările halucinante au depășit până și cele mai optimiste așteptări. Sunt aproape sigur că nici măcar Kotick, afacerist trecut prin multe și uns cu toate alifiile, nu se aștepta să facă bani ATÂT de ușor și cred că s-a și ofticat puțin că nu a cerut mai mulți bani pe cele 10 hărți. Nicio problemă, seria e încă tânără, dronele se înmulțesc și vor exista mii de oportunități pentru a-și consolida imaginea de biznismen cu bărbuță, cornițe și trident de aur. Ca de exemplu, răsculații cu mouse și tastatură.

Sunt mulți? Câtă frunză și iarbă, Măria ta. Galbeni au? Au, mărite, că s-a făcut placa video cât consola. Și ce vor ei, contabile? Servere dedicate, preaiuminate. Și de ce nu le-am dat mai an? Că's furi, luminăția ta, și au răpus teroriști în codrii împărăteşti fără să-și plătească dările. Cumplite lighioane, contabile, da' am eu ac de cojocul lor. la aminte. Dă sfară-n țară că Vodă nu i-a uitat pe supușii credincioși care i-au ridicat palatul din temelii și că la toamnă, când s-o coace porumba, mila domnească se va pogorî asupra lor și vor avea servere dedicate.

După acest scurt dialog imaginar, Treyarch, producătorul care se ocupă de Call of Duty: Black Ops, a asigurat posesorii de PC că n-au fost uitați și că vor exista servere ranked care să le aline durerea și să le ostoiască pingul. Mulțimea înfuriată s-a potolit pe loc, și a fost dans și voie-bună. Până deunăzi, când am aflat pe căile internetului că într-adevăr vor exista servere dedicate, dar nu chiar așa cum ni le-am închipuit noi. Adică gratis. Activision și Treyarch au bătut palma cu oamenii de la GamesServer.com și au încheiat un parteneriat „strategic" în urma căruia aceștia din urmă vor avea drepturi exclusive de închiriere a serverelor dedicate. Dacă vreți să vă faceți server de Black Ops, pregătiți-vă să scoateți din buzunar 14,95 de dolari pentru un server ranked, pe care se pot fragui maximum 18 jucători. Cei care închiriază un astfel de server pot beneficia și de un discount, dacă plătesc în avans chiria pe o perioadă de 3, 6 sau 12 luni. Dacă nu vi-s dragi competiția și clasamentele, probabil veți dori să închiriați un server unranked, pentru care veți scoate din buzunar aproape un dolar pe lună pe cap de jucător. Ooo, Kotick, cât de darnic ești...

PLAYSTATION MOVE A AJUNS ÎN ROMÂNIA

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) anunță disponibilitatea noului controller de mișcare PlayStation Move, în România, alături de o suită de jocuri captivante. Alături de camera PlayStation Eye, PlayStation Move este capabil să detecteze intuitiv mișcările naturale ale mâinii utilizatorului, care sunt transpuse cu precizie în cadrul jocului, pentru o experiență de divertisment cu totul inovatoare pe consola PS3. Noul controller de mișcare PlayStation Move poate fi folosit alături de sub-controller, pentru a permite navigarea facilă a personajelor și obiectelor în joc.

Prețurile controller-ului PlayStation Move, precum și ale accesoriilor disponibile pentru acesta sunt următoarele:

- PlayStation Move – 179,99 lei
- Pachetul Starter (controller-ul PlayStation Move + camera PlayStation Eye) – 279,99 lei
- Sub-controller-ul PlayStation Move – 139,99 lei
- Încărcător PlayStation Move – 139,99 lei
- Arma PlayStation Move – 139,99 lei

Jocurile cu suport integral PlayStation Move ce sunt disponibile începând cu data de 15 septembrie 2010 sunt următoarele:

- Kung Fu Fighter – 179,99 lei
- Sports Championship – 179,99 lei
- Start the Party – 179,99 lei
- Pachetul PlayStation Move Starter + consola PlayStation 3 320 GB – 1649,99 lei

Produsele PlayStation Move sunt disponibile în România prin intermediul partenerilor SCEE.





MULTIPLAYER ÎN ARKHAM CITY

Revista britanică PSM3 a publicat un articol despre noile aventuri ale omului liliac în care au afirmat că „multiplayer-ul este o certitudine, dar nu avem mai multe detalii încă". Așadar, zvonurile conform cărora Catwoman va fi un personaj jucabil în co-op au fost oarecum confirmate. Nu știm dacă va exista un mod co-op sau dacă agila femeie pisică va fi unul dintre personajele jucabile, dar măcar suntem siguri că va exista multiplayer în Batman: Arkham City. E bine și atât, sunt sigur că noi detalii vor fi oferite cât de curând.



JOE'S ADVENTURES AL TREILEA DLC PENTRU MAFIA 2

2K Games au anunțat că vor lansa cel de-al treilea DLC pentru Mafia 2. Acesta se numește Joe's Adventures și va sosi *„mai târziu, anul acesta"*. Acțiunea se va desfășura în perioada în care Vito Scaletta a fost la închisoare, iar personajul principal va fi bunul său prieten Joe Barbaro, care va încerca să afle adevărul despre încarcerarea lui Vito și ce se întâmplă de fapt în familia Clemente.

Joe's Adventures va fi lansat pentru toate cele trei platforme(PC, PS3 și Xbox 360), dar încă nu a fost comunicat un preț oficial. Totuși se preconizează că va fi același pe care l-au avut și DLC-urile anterioare, adică 10 dolari.

RIP APB WTF!

APB, shooter-ul online care s-a lăfăit pe coperta ediției din luna august (da, de acum două luni), și-a dat obștescul sfârșit la mai puțin de trei luni de la lansare. La numai o zi după ce fusese anunțat patch-ul 1.4.2, vizitatorii site-ului oficial au avut neplăcerea de a citi următorul anunț:



„APB a fost o călătorie uimitoare, dar, din nefericire o călătorie care s-a încheiat prematur. Astăzi vă anunțăm cu tristețe că, în ciuda tuturor eforturile de a menține serviciul online activ, APB se va închide. A fost o reală plăcere să lucrăm la APB. Împreună am construit un joc uimitor și, pentru asta, vă mulțumim. Sunteți nemaipomeniți."

SE VOR LANSA

FIFA 11	PS3, X360, Wii, DS, PSP	Electronic Arts
Two Worlds 2	PS3, PC	Topware Int.
Medal of Honor	PC, PS3, X360	Electronic Arts
Fallout: New Vegas	PC, X360, PS3	Bethesda Lionheart:
King's Crusade	PC	Paradox Interactive
Fable III	X360	Microsoft
Rock Band 3	X360, PS3	MTV
Star Wars: The Force Unleashed 2	PC, X360, PS3	Activision

GEN FPS **PRODUCĂTOR** TREYARCH **DISTRIBUITOR** ACTIVISION **LANSARE** 9 NOIEMBRIE 2010 **ON-LINE** CALLOFDUTY.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

CALL OF DUTY® BLACK OPS

„This is my rifle. There are many others like it, but this one is mine. My rifle is my best friend. It is my life. I must master it as I must master my life. Without me, my rifle is useless. Without my rifle, I am useless. I must fire my rifle true. I must shoot straighter than my enemy, who is trying to kill me. I must shoot him before he shoots me. I will. Before God I swear this creed: my rifle and myself are defenders of my country, we are the masters of our enemy, we are the saviors of my life. So be it, until there is no enemy, but peace. Amen."

Full Metal Jacket (1987, un film de Stanley Kubrick)





Mai deunăzi eram cu cioLAN la Fifi savurând un ceai şi vorbind despre tendinţa sinucigaşă a omului de a crea arme din orice. Asta nu ca un răspuns indecent la adresa unor tâmpenii făcute de americani. Nu vai. Ci ca un răspuns la ce a făcut primul om al peşterilor când a descoperit jocul Lego. Adică o piatră cu o gaură în care se poate introduce un mâner de lemn. Evident că prima sculă inventată de om nu a fost un ciocan de bătut cuie, ci un topor de înmuiat oasele membrilor tribului vecin. Căci peşterile lor sunt mai calde şi nu aşa umede. Şi au budă în curte, nu în debara. C-aşa e omul. Nemulţumit de ce are. Aşa că dă în cap pe stradă. C-aşa e omul. Violent.

No, după ce am ajuns noi la întrebarea de ce a făcut prima dată o sabie şi nu o unealtă de plivit, ne-am întristat profund, am stat preţ de încă un ceai şi am reflectat în tăcere asupra dualităţii omului. Acel om care trimite la moarte mii de proşti, doar pentru a-şi mai cumpăra o insulă în Polinezia, iar apoi e mişcat de ororile războiului şi dă trei lei de pomană.

Oricum, omul în general vrea să omoare. Mai în glumă, mai în serios, în fiecare dintre noi sălăşluieşte un mic criminal. Dar ne stăpânim şi refulăm cu ajutorul supapelor aflate la dispoziţie. Nouă, şi mă refer la mine şi la tine, cel care citeşti articolul, cel mai uşor ne este să împuşcăm pixeli pe ecran. Ni se pare normal şi distractiv. Însă e greşit! Ca să înţelegeţi, vă dau un exemplu. Când m-am angajat, bunică-mea, o femeie simplă de la ţară, mă întreabă ce trebuie să fac. Răspund că trebuie să mă joc pe calculator, iar apoi să îmi scriu părerile la gazetă. „Păi şi ce te joci, maică?" „Iaca, de toate. De-a războiu', împuşc de colo-colo...". Răspunsul dat mi s-a părut a fi cel mai edificator, nevrând să intru într-o discuţie inutilă despre strategii şi alte asemenea. Dar urmarea m-a pus la colţ. „De-a războiul? De ce-ai vrea să te joci de-a războiul?". Nimic mai adevărat. De ce vrem noi să ne jucăm de-a războiul? De ce ne face plăcere să ne zburăm creierii virtual? Nu suntem altceva decât nişte animale însetate de sânge? Clar!



Operaţiunile negre din spatele Războiului Rece

Băieţii de la Treyarch au ales ca teatru de operaţiuni pentru jocul de faţă vremurile mai mult decât sumbre în care lumea tremura doar la gândul că America şi Rusia se vor antrena într-un conflict ce urma să schimbe faţa lumii. Faimosul Război Rece vine acum pe ecranele noastre sub forma unor conflicte mai mult sau mai puţin cunoscute nouă, celor care facem parte din publicul larg. Ce ştim noi despre toate acţiunile în care cele două mari puteri au fost implicate? Câţi oameni au murit încercând să fure secrete sau să saboteze acţiunile marilor puteri? Mai nimic.

La un eveniment pre E3, Mark Lamia, şeful studioului Treyarch, a făcut o prezentare jurnaliştilor mai norocoşi (decât noi) în care a arătat două niveluri, spune el reprezentative pentru joc, şi a încercat să răspundă cât mai vag întrebărilor inchizitoare ale celor prezenţi. Cu toate acestea, nu a putut să nu scape câteva detalii importante despre acţiunea jocului, sporind interesul tuturor. Astfel, jocul ne va purta de-a lungul a mai multi ani prin Rusia, Cuba şi Vietnam, acoperind o gamă foarte largă de conflicte ale anilor şaizeci şi şaptezeci. Voalat s-a lăsat să se înţeleagă că vom participa activ chiar la asasinarea lui Kennedy şi la criza rachetelor nucleare din Cuba. Mai multe nu vom şti decât odată cu lansarea jocului. Nu mai avem mult de aşteptat, căci jocul urmează să fie lansat în 9 noiembrie anul curent.

Treyarch face o mişcare curajoasă în dezvoltarea poveştii, dând de data aceasta o faţă şi o voce eroilor principali. Nu vom mai fi doar o marionetă necuvântătoare în toată acţiunea, ci vom lua parte activ la discuţiile şi deciziile luate pe câmpul de luptă. Chiar mai mult, ne-a şoptit o păsărică un lucru deosebit de interesant. Este posibil ca personajul să influenţeze la un moment dat cursul evenimentelor, iar acest lucru se va vedea peste ani prin evoluţia personajului. Sper că vom putea avea un cuvânt de spus şi vom modifica într-adevăr istoria, şi nu va fi doar o schimbare pur cosmetică a perso-



najului datorată pierderii unui ochi sau a unei urechi în cursul vreunei operațiuni. Ar fi o schimbare deosebită în universul perfect scriptat Call of Duty.

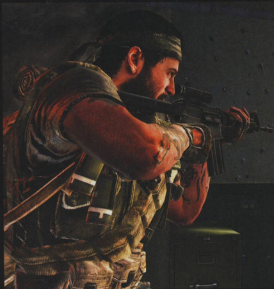
Că veni vorba despre scripting, jurnaliștii prezenți la prezentările jocului au fost unanim de acord că Black Ops este un exemplu perfect de acțiune liniară și de scriptare magnifică. Deși nimic nu pare artificial, totul se întâmplă de fiecare dată la fel, ori de câte ori ai rejuca aceeași misiune. Oricum, farmecul lui Call of Duty nu a stat niciodată în rejucabilitate, ci într-un multiplayer desăvârșit.

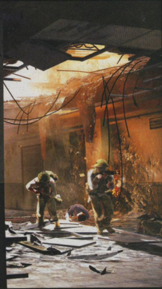
Îți alegi, iar apoi plătești

Cum despre povestea jocului sunt prea puține de spus în momentul de față, mă voi concentra mai mult asupra multiplayer-ului și a evoluției personajului.

Marele succes al sistemului de evoluție a personajului în multiplayer din CoD2 i-a determinat pe cei din branșă să acorde o mai mare atenție acestui detaliu important. Cu cât fluturi mai multe chestii strălucitoare în fața jucătorilor, cu atât mai mult îi faci să își joace mai îndelung jocul. Iar un sistem de creștere în nivel îi va impulsiona pe toți jucătorii să joace până la nivelul maxim pentru a încerca tot. Ba chiar mai mult, căci Treyarch a găsit metoda cu care îi va ține și după aceea în joc.

Cum? Simplu. Bani virtuali. Astfel, pe lângă experiența pe care o acumulezi în joc, vei primi și bani. Fiecare nivel de experiență îți va da acces nu la o armă sau la accesorii pentru o armă, ci la o întreagă panoplie. Ca exemplu, ajuns la nivelul zece, nu vei avea acces la un MP5, ci la întreaga gamă de SMG-uri prezente pe piață la momentul respectiv. Totul este să ai bani, căci arme ai de unde alege. Ca fapt divers, în Black Ops vom putea să ne luăm gâtul cu zeci de arme, convenționale sau neconvenționale, cunoscute nouă sau nu. Lamia spunea că, după discuțiile purtate cu maiorul John Plaster, cel





"THIS IS MY RIFLE. THIS IS MY GUN. THIS IS FOR FIGHTING. THIS IS FOR FUN."
(Full Metal Jacket)









mai mare specialist în operațiuni SOG (studies and observations group), a realizat că soldații din trupele speciale nu erau trimiși în misiune cu un echipament standard predefinit. Fiecare participant la misiune era liber să își aleagă armele cu care era cel mai familiarizat și pe care le stăpânea cel mai bine. Astfel că, înainte de fiecare misiune, de fiecare dată când este posibil, personajul nostru va fi pus în fața unui rastel, de unde va fi liber să își aleagă ce armă vrea inima lui. Mult mai logic și mai plăcut pentru noi care, la rândul nostru, vom putea să ne luptăm cu arma pe care o cunoaștem cel mai bine.

Pe lângă toate armele puse la dispoziție, tot pe bani mai putem cumpăra accesorii pentru acestea. Fiecare va putea să-și personalizeze arma după placul său, nu doar cu accesorii utile. Pe lângă lunetele, lansatoarele de grenade sau baionetele uzuale, vom putea să ne personalizăm armele și din punct de vedere estetic. Dar asta ne interesează prea puțin, căci nu afectează în mod direct gameplay-ul.

De multe ori m-am întrebat cu ce se poate veni nou în modurile de joc ale unui stil de joc ce pare deja fumat. Iată că cei de la Trei Ierarhi ne-au surprins cu niște idei originale și foarte interesante. Una dintre cele mai interesante este One in the Chamber. Fiecare participant la măciuceală pleacă la bătaie cu un pistol cu un singur cartuș și cu un cuțit. Cel care îl omoară pe celălalt va putea să îi șterpelească glonțul și să plece mai departe. Un al doilea tip de joc este The Gun Game. La începutul rundei, toată lumea pleacă cu cel mai de doi lei pistol din joc. După fiecare kill, arma i se schimbă automat cu una superioară ca putere de foc. Ca număr, sunt 20 de arme de toate, dar nu este îndeajuns să faci primul 20 de kill-uri pentru a câștiga. Trebuie să ai grijă ca nimeni să nu te cuțiteze, ori vei pierde un nivel de arme. Un al treilea tip de joc este Sharpshooter, în care toată lumea are aceeași armă, dar care este schimbată aleatoriu odată la un număr de secunde. Cu fiecare kill pe care îl faci, vei primi și un perk, iar apoi un multiplicator de scor. Cel de-al patrulea mod se numește Sticks and Stones și mi se pare a fi de departe cel mai interesant dintre ele. Toată lumea are o arbaletă, un cuțit balistic și o secure pe care o poate arunca. Mînerul cuțitului balistic conține un arc ce propulsează lama spre inamic. Un fel de sarbacană, doar că nu trebuie să sufli. Acest mod este stealth, în care niciuna dintre arme nu face un zgomot ce îți trădează poziția. Șmecheria este că, dacă vei ucide pe cineva cu toporișca, acel cineva își va pierde toți banii. Căci da, asta am păstrat pentru final. Toate aceste patru moduri sunt moduri de joc în care, pentru a juca, trebuie să pui bani pe masă la început. Dacă ești cu adevărat bun, vei participa la această ruletă rusească, unde primii trei clasați vor câștiga banii celor de după ei.

Ca notă de final, Call of Duty Black Ops face ce nu a făcut niciunul dintre jocurile premergătoare. Campania single player poate fi jucată și în mod cooperativ. Până la patru jucători online sau în mod split screen pe console vor alerga inamici de colo-colo, într-o încercare disperată de a sparge tiparul scripting-ului.

■ **Koniec**



Înfrățire diabolică în vederea traversării punții

F.3.A.R.

GEN SHOOTER **PRODUCĂTOR** DAY 1 STUDIOS **DISTRIBUITOR** WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT **LANSARE** 15 NOIEMBRIE 2010 **ON-LINE** WWW.WHATISFEAR.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Jocurile horror, în umila mea opinie (care trebuie luată ca adevăr general și universal), se împart în două categorii: jocuri care se vor horror și jocuri horror. Presupun că ține de perspectiva fiecăruia asupra a ceea ce constituie sentimentul de frică (sau, în contextul articolului prezent, F.R.I.C.Ă.), dar nu consider că „a te speria" înseamnă același lucru cu „a-ți fi frică". De exemplu, să luăm filmele „horror". Rețeta clasică e: izolează un personaj, creează suspans, deschide o ușă brusc, muzică bruscă și violentă, cap de monstru/moarte violentă/nasul lui Adrien Brody. Horror instant. 5 secunde mai târziu, sentimentul de teamă dispare cu desăvârșire. Jocuri care fac asta sunt cu tonele: Aliens vs. Predator (campania Marine), Doom 3, Resident Evil, aproape orice survival horror sau shooter întunecat. Greșeala cea mai frecventă e dezvăluirea inamicului, a antagonistului sau a amenințării. Lovecraft, în scrierile sale, avea ideea perfectă: nu arăta nimic. Lasă imaginația cititorului să se ocupe de tot. Indiferent că era intenționat sau din lene, i-a reușit.

Un joc „horror" (ca și un film sau o operă literară) nu trebuie să te sperie ieftin pentru câteva secunde. Trebuie să creeze un sentiment constant de teamă sau măcar disconfort mental. Clive Barker's Undying, cu ale sale sunete sinistre și tablouri cu natură dublă. Recentul Alan Wake, cu ale sale păduri întunecate și jocuri de lumini și umbre. Capodoperele Silent Hill (mai ales 2 și 3)


... sau în luptă, că-i mai dreaptă?


Jur că n-am fost eu!

cu... absolut tot ce le definea. Atmosfera face cât un milion de inamici care sar de după colț și aici avem ca mențiune onorabilă hotelul bântuit din Vampire the Masquerade: Bloodlines, pe care l-am jucat singur acasă într-o noapte.

Promit că e relevant

Ca ultimă idee înainte să termin eseul vreau să mai menționez un element esențial în crearea unui mediu horror: personajele. Alan Wake, Undying, Silent Hill. Jocurile acestea constau într-un singur personaj împotriva furiei supranaturalului. Izolarea e un element cheie pentru a face astfel încât jucătorului să-i fie teamă. Nu ajuta, desigur, nici echipamentul primit: la o lanternă, un radio care fâșâie când se apropie monștrii și o linguriță. Go get'em kid. Pe de altă parte, în restul jocurilor, chiar dacă erai izolat, aveai la dispoziție un arsenal întreg de fabricuțe de distrugere. Pe lângă eventualii companioni loiali. Dau ca exemplu cinematografic 28 Days Later. În esența lui, film cu zombie. Primele minute, cât timp personajul principal e singur, atmosfera e mult mai tensionată, dar se degajează instantaneu din momentul în care se întâlnește cu alți supraviețuitori. Aici voiam să ajung.

F.E.A.R. 3 va fi cooperativ. Deja există discuții și scepticism referitoare la plauzibilitatea hibridului co-op/horror. Monolith a decis să predea complet ștafeta celor de la Day 1 (care au fost responsabili cu portarea pe consolă a celorlalte două jocuri) pentru a realiza acest lucru. Așadar, să înceapă vivisecția.


Fantomel și prietenii săi (mutilați)

Bă, voi doi sunteți frați

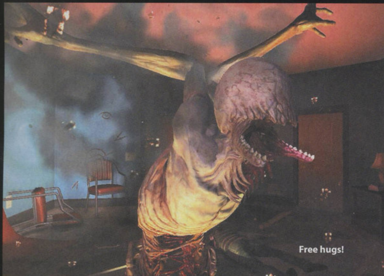
Cele două personaje principale jucabile vor fi Point Man, protagonistul din F.E.A.R., și Paxton Fettel, antagonistul din F.E.A.R. Paxton, care e fratele lui Point Man. Paxton, care era mort. Din cauza lui Point Man. Și încă e. Mort.

Așadar, F.E.A.R. 3 ne va da de ales între un supersoldat cu puterea de a încetini timpul și o fantomă cu abilități telekinetice și supranaturale devastatoare. Cei doi vor fi parteneri (vă reamintesc că unul din ei a încercat să-l omoare pe celălalt. Și a reușit.) pentru a o găsi pe Alma, fata din The Ring. Pe scurt, Alma a crescut mare și frumoasă și e pe cale să nască. Fenomen care dă naștere (hehe) la tot felul de fenomene paranormale.

Diferențele de gameplay dintre cele două personaje vor fi majore. În timp ce Point Man (Punctuleț de acum încolo) va rămâne bătrânul și loialul mânuitor de arme militare, bijuterii ale tehnologiei din celelalte două jocuri, fratele său Paxton (Fantomel) se va axa pe bile de energie întunecată trimisă direct în corpurile fragile de muritori ale inamicilor, explozii de ectoplasmă, flăcări parapsihologice, energie psihanalitică, atacuri oedipiene și posedarea soldaților în scopul de a simți din nou cum era să fie viu și de a omorî tot ce mișcă.

În plus, Fantomel va vedea totul într-o altă lumină la modul cel mai propriu. Soul Reaver din nou. Filtru verde pe ecran. Nu ai cum să dai greș cu el. Unele căi de


Ține-l bine, până sar pe el


Free hugs!


Fantomel şi prietenii săi (morţi)


Stai, că ai ceva pe faţă...

acces prin niveluri vor fi disponibile doar pentru Fantomel în forma sa incorporeală, deci posibilitatea de a lua o cu totul altă rută decât Punctuleţ e una constantă. La asta se adaugă şi „micile" tensiuni de natură interpersonală dintre cei doi fraţi şi deja parcă se face un pic de atmosferă.

Brothers with arms

Ca orice shooter modern care se respectă sau nu, F.E.A.R. 3 va abandona tradiţionalul health bar în favoarea regenerării constante şi a sistemului de luptă din acoperire. Eu unul nu înţeleg cum poţi face în mod realist un sistem de luptă de după baricade la persoana întâi. La orice joc third person (de exemplu Gears of War), ai o vedere de ansamblu de după baricadă pentru a şti când să scoţi capul şi să tragi. Nu îmi foarte surâde ideea de a petrece jumătate dintr-un joc holbându-mă la propriile glezne şi scoţând capul să văd dacă e rândul meu să trag.



Day 1 promit că vor implementa un sistem de schimbare a direcţiei de tragere cu 180 de grade în ideea în care suntem atacaţi din spate. O singură apăsare pe un singur buton şi personajul controlat va sări peste baricadă şi va începe să tragă în inamicii care se află în, mă scuzaţi, posterior.

Punctuleţ şi Fantomel, în afară de un viitor strălucit ca personaje într-un serial pentru copii, vor avea acces la un număr mult mai mare de maşini mech decât în jocurile anterioare, controlul acestora fiind mai mult element de gameplay decât incident izolat. Problema principală e că pentru a controla un astfel de mech trebuie să fii o persoană în carne şi oase, departament în care Fantomel este un pic deficitar. Norocul lui e că ştie să posede trupurile altor spectatori care sunt formate, culmea, chiar din carne şi oase.

Probabil că vi se pare un pic inutilă toată povestea asta cu lipsa de încredere dintre fraţi într-o campanie cooperativă. Nu ştiu nici eu mare lucru din poveste, dar le reamintesc celor care au jucat de ultima misiune cooperativă din Splinter Cell: Conviction.

V-aţi prins? Ideea e că se poate.

Fraţii Molotov

Ce-ar fi un joc F.E.A.R. fără oponenţi? Probabil un fel de joc de explorare de coridoare. Din fericire, aceştia există. Supranaturalul va fi, evident, prezent şi el în cantităţi suficiente. De la fantome şi poltergeişti la prezenţe şi anomalii care ne pot distorsiona percepţia asupra spaţiului şi a timpului.

Nu o dată pe parcursul jocului, Punctuleţ şi Fantomel vor fi teleportaţi în iluzii suprarealiste care vor reprezenta ori locuri din subconştientele lor, ori amintiri comune din copilăria lor comună. Un fel de Ion Creangă combinat cu Stephen Lynch. Unele din aceste flashbackuri vor conţine şi scene de luptă, dar nu întotdeauna. Ok, Day 1. Să zicem că ar trece ca suspans chestia asta. Să zicem.

Într-un efort de a mări rejucabilitatea, unele elemente minore vor diferi de la caz la caz, cum ar fi spawning-ul inamicilor sau tipurile întâlnite. Unele vor fi prezente doar în co-op, de exemplu. Cât despre spawning, se pare că Day 1 vor să implementeze un sistem similar cu cel al AI Directorului din Left 4 Dead, care dozează oponenţii în funcţie de performanţele jucătorilor pentru a face intensitatea jocului constantă.

Se mai promite şi un AI îmbunătăţit şi mai tactic, dar asta vom mai vedea când apare jocul.

Am terminat articolul fără să fac glume proaste despre cooperative

Deci vă rog să ţineţi cont.

Încă nu ştiu dacă Aventurile lui Punctuleţ şi Fantomel vor reuşi să fie în acelaşi timp un joc cooperativ şi unul horror, dar ştiu sigur ce îi va dăuna acestuia. Ţinând cont că tot mai populare ca platforme devin consolele, aşa şi split screen-ul devine un format mult mai răspândit pentru jocurile cooperative. Nu ştiu cum poţi semăna discordie şi lipsă de încredere între doi jucători care trebuie să coopereze când acţiunile unuia sunt transparente pentru celălalt. Credeţi-mă, am jucat campania co-op din Splinter Cell Conviction pe consolă în split screen şi am reuşit să o termin doar prin metoda patentată de a fi nesimţit. Cert e că horror sau nu, jocul arată mult mai interesant decât predecesorii săi.

Păcat că până în 2011 mai e ceva vreme...

■ **Paul Policarp**



BIOSHOCK INFINITE

Un alt fel de Rapture

GEN SHOOTER **PRODUCĂTOR** IRRATIONAL GAMES **DISTRIBUITOR** 2K GAMES **LANSARE** 2012 **ON-LINE** WWW.BIOSHOCKINFINITE.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Unul dintre cele mai fascinante și mai originale first person shooter-e ale vremurilor noastre, Bioshock, se întoarce mai puternic ca niciodată. Schimbând complet peisajul, de data aceasta, Irrational Games ne scoate din groapa abisală în care a fost construit Rapture și ne aruncă în înaltul cerului, într-un oraș susținut în întregime de baloane cu aer cald și zeppeline.

Cu totul diferit față de orașul din jocul original, orașul zburător Columbia nu a fost construit în secret, ci s-a vrut a fi un exemplu al puterii tehnologice americane. Lansat cu surle și trâmbițe în anul de grație 1900, cu mult înaintea evenimentelor din jocul inițial, Columbia trebuia să fie imaginea păcii și a înfrățirii între rasele și religiile pământului. Dar toate astea se schimbă în urma unui eveniment nefericit, când Columbia se dovedește a fi nimic altceva decât o fortăreață zburătoare, o adevărată Death Star, după cum au denumit-o producătorii. Și de atunci totul se duce în jos și orașul dispare fără urmă de pe cer.



Pace-pace, între două dobitoace

Fără a cunoaște evenimentele care au pornit toată această criză, suntem transportați în timp, la 12 ani după lansarea și dispariția orașului zburător. Intrăm în pielea lui Booker deWitt, un fost detectiv căzut în dizgrație, dar angajat de niște forțe necunoscut pentru a o găsi pe Elizabeth, o femeie misterioasă, ce a petrecut ultimii 12 ani pe Columbia. Acești angajatori dubioși cunosc locul unde se află orașul zburător și te transportă cumva pe străzile suspendate ale acestuia.

Acolo descoperim treptat ce s-a întâmplat. Ultimii ani au fost martorii unor conflicte sângeroase între numeroasele facțiuni în care s-a scindat populația orașului. În timp, acestea au fost reduse la două, una ce nu recunoștea decât drepturile arienilor și o a doua ce lupta pentru drepturile tuturor cetățenilor, indiferent de culoare, naționalitate și religie.

Facțiunea ultranaționalistă este condusă de un politician numit Salton Stall, care duce o politică fascist-xenofobă și luptă împotriva celei de-a doua, numite Vox Populi. Cu toate că Vox Populi pare a fi formată din băie-





ţii buni, anii de luptă i-au acrit şi pe aceştia, făcându-i din ce în ce mai violenţi şi mai insensibili, fapt ce a dus la scindarea acestei facţiuni în grupuri şi grupuleţe.

deWitt pică în mijlocul conflictului între aceste două facţiuni şi nu mică i-a fost mirarea când a descoperit că ambele părţi căutau să o controleze pe Elizabeth, o femeie cu misterioase puteri supranaturale.

Odată cu înaintarea în poveste, deWitt primeşte puteri asemănătoare cu cele din jocurile precedente şi plasmidele îl ajută în lupta cu adversarii săi. În cadrul prezentării jocului şi al demo-ului jucat de producători, au ieşit la suprafaţă multe dintre puterile personajului principal şi mulţi dintre inamicii cu care ne vom înfrunta.



Una dintre cele mai impresionante abilităţi pe care le vom avea la îndemână va fi posibilitatea de a controla stoluri întregi de ciori, pe care le vom trimite să anihileze inamicii mai îndărătnici sau pe cei care încearcă să se ascundă în adăposturi ori după colţuri. De asemenea, vom putea muta obiecte doar cu puterea minţii, telekinezia fiind o taină deja cunoscută nouă din pruncie. Cu ajutorul său vom putea nu doar să aruncăm butoaie sau să deschidem uşi de la distanţă, ci ne vom ajuta direct de ea în luptă, smulgând armele din mâinile inamicilor şi întorcându-le împotriva lor, sau vom opri proiectilele în aer şi le vom arunca înapoi către cei care au avut nesimţirea să atenteze la integritatea pielii noastre.



În momentele în care Elizabeth ne este alături, ne vom combina puterile şi vom împrăştia dezastru în jur. Elizabeth poate porni furtuni în jurul inamicilor, iar noi vom arunca fulgere între inamici, combinaţia fiind distrugătoare. Modul în care ne vom folosi de puterile frumoasei Elizabeth o va afecta pe aceasta, alegerile pe care le vom face fiind asemănătoare cu cele pe care le făceam în Rapture, când trebuia să alegem între a salva sau a ucide fetiţele acelea hidoase. Vei fi un bun Big Daddy sau nu?

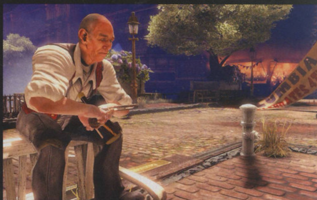
Jos claustrofobia!

Datorită unui nou engine grafic pus la dispoziţia noastră de producători, putem spune la revedere spaţiilor închise ce ne striveau în Rapture. Totul este deschis şi imens. În demo, deWitt pune mâna pe o puşcă cu lunetă şi începe să ia la ochi inamici de pe platformele înconjurătoare. Ceea ce până atunci păruseră a fi doar clădiri ce plutesc pe fundal, dintr-un motiv pur estetic, se transformă brusc în stupi plini de viaţă, o viaţă nu tocmai prietenă nouă. Impresionant din punct de vedere grafic, Columbia este un oraş imens, aflat la dispoziţia noastră în orice clipă. Se pare că este un mediu propice free roaming-ului, de care deWitt va profita din plin. Va alerga pe poduri înguste ce funcţionează ca linii de acces între clădirile ce plutesc una lângă alta, iar când asemenea poduri nu sunt prin apropiere, ne vom folosi de un grappling hook pentru a sări de pe o clădire pe alta.

Atât trailer-ul, cât mai ales demo-ul ne-au impresionat cu calitatea grafică a mediului înconjurător. Lumini reflectate de orice suprafaţă, frunze ce plutesc idilic prin aer, fumul de la clădirile aflate în flăcări se mişcă în funcţie de cum bate vântul sau de acţiunile tale. Totul denotă o grijă incredibilă pentru detaliu.

Nimic totuşi până acum despre economia din joc sau despre elementele de RPG, dar având în vedere că jocul urmează să fie lansat în 2012, producătorii au tot timpul să ne dea detalii cu ţârâita.

■ **Koniec**





Heavy Metal!

WORLD OF TANKS

GEN MMO **PRODUCĂTOR** WARGAMING.NET **DISTRIBUITOR** WARGAMING.NET **LANSARE** TOAMNA 2010 **ON-LINE** WORLDOFTANKS.COM **PLATFORME** PC

Dacă eşti cu adevărat gamer, e imposibil să nu fii atras de un asemenea nume. Nu de alta, dar puţini sunt aceia care nu sunt măcar puţin fascinaţi de maşinăriile care au dus cele mai spectaculoase lupte în al Doilea Război Mondial. Sunt solide, sunt masive, sunt puternice şi mortale şi sunt construite cu un singur scop – să reziste altor tancuri. Ştiu, ideea iniţială din spatele lor a fost aceea de a rezista asalturilor infanteriei şi de a curăţa cuiburile de mitraliere. Din aproape în aproape, s-a ajuns la mastodonţi ca IS-urile sau Tiger-uri. Pentru că fiecare tanc trebuia să aibă un naş…

Cum te prinde…

Am urmărit jocul acesta o perioadă, dar recunosc că nu m-am băgat prea tare în el pentru că aşteptam să văd cum evoluează. După ce a primit atât de multă atenţie la E3 2010, mi-am dat seama că ar fi o eroare fatală să-l mai las. Normal, mai era şi ideea că am prejudecăţile mele când vine vorba de jocuri free2play, pentru că, în general, producătorii trebuie să facă compromisuri de bun simţ destul de mari ca să implementeze profitabil sistemul. Aşadar, am primit un cont de beta şi un cont oficial de beta. Diferenţa dintre cele două e că, în primul, munceşti ca toată lumea să ai totul, însă în al doilea ai totul din start. De asemenea, toată lumea ştie că eşti oficial pentru că nick-ul îţi începe cu „Wargaming_". Ca urmare, am avut posibilitatea să văd cât de dificil este să avansezi în mod normal şi cât de cool sau echilibrat este să ajungi să ai toate „capetele" arborelui tehnologic. Sincer, am jucat pe contul normal de beta, pentru că, în afară de faptul că aproape am câştigat o hartă de unul singur cu un mouse upgrad-at complet, nu ai altceva. Nu ai sentimentul acela de „Încă 50 de experienţă şi pot să-mi iau un KV!". Nu că ar merita neapărat să ai un KV pentru că prin comparaţie cu ceea ce întâlneşti pe câmpul de luptă… Eşti pisu!

Ideea era că, în acest caz, producătorii fiind ruşi, nu coreeni, au construit sistemul foarte inteligent. Nu e clasicul free2play în care îţi iei o armură mai ţapănă sau bagi motorină SuperDiesel şi ulei Castrol Heavy cu aditiv de ungere care-ţi dă mai multă experienţă şi te face mai rapid. Este un hibrid care-ţi oferă avantajele uşor diferit.

Un alt gen de free2play

Sistemul coreeano-chinezo-japonez este unul care se bazează pe farming. Adică, pentru a obţine lucrul X, trebuie în mod normal să farmezi 40 de ani. Dacă ai bani şi plăteşti, îl poţi avea instantaneu. De asemenea, în unele cazuri, acest sistem estic blochează pur şi simplu accesul la conţinut pentru cei care nu plătesc. Or asta e o idee proastă pentru noi europenii şi chiar pentru americani. În est, sistemul merge, pentru că psihologia lor e radical diferită, în sensul că ei acceptă munca din greu ca o realitate normală a vieţii. La noi munca e văzută ca o nevoie, ca o formă impusă prin care un individ obţine

L-am luat ca să-l tunez

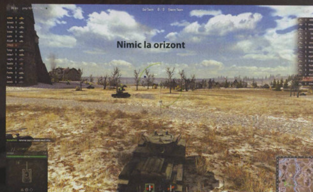
o viață. Nu o vedem ca o parte din viață. Din acest motiv, noi, cei din afara Asiei, nu primim cu brațele deschise cei 40 de ani de farming pentru că nu vrem să muncim în jocuri. Vrem să ne distrăm.

Se pare că cei de la Wargaming.net, compania din spatele lui WoT (World of Tanks), înțeleg foarte bine acest lucru, ceea ce reiese și din interviul din acest număr al revistei. Ca urmare au construit un sistem hibrid, care a mai fost folosit și în alte părți, dar într-o altă formă. Valuta de schimb este Aurul. El poate fi folosit pentru a-ți cumpăra o perioadă Premium de o zi, de o săptămână sau de un an. De asemenea, la fiecare tanc câștigi experiență pe care o poți investi în arborele tehnologic al respectivului tanc, pentru a dobândi acces la noi echipamente sau chiar vehicule. O parte din această experiență se transformă într-o formă diferită de experiență, numită Free Experience, care se poate folosi pentru dezvoltarea oricărui tanc, nu numai a celui care a obținut acea experiență. Cu Aur, poți obține mai multă Free Experience, ceea ce înseamnă că, dacă joci cu mai multe tancuri ca să nu ai timpi morți, clar vei evolua mai repede.

Aurul îl mai poți schimba în credite, pentru că 90% dintre obiectele din joc se vând pe credite normale. Excepții sunt doar un anumit tip de muniție foarte puternică, niște tancuri jalnice, ca de exemplu Churchill, care nu sunt upgradabile, niște booster-e medii de viteză și rezistență și niște kit-uri de ajutor pentru tanc și piloți. De fapt, numai muniția aia merită investiția.

Sincer, nu aș da banii pe altceva decât pe un cont Premium, pentru că îți aduce 25% mai multă experiență și bani după fiecare bătălie. Or asta contează enorm. La ritmul destul de lent cu care crești în joc ca jucător casual, ar fi bine să dai aia 15 - 20 de euro cât o să fie echivalentul unei luni. E practic ca și cum ai plăti un abonament clasic.

Nu în ultimul rând, dacă vrei să ții mai mult de 4 vehicule în hangar, vei avea nevoie să cumperi spațiu adițional, care este 300 de Aur bucata.


Nimic la orizont

Micromanagementul vehiculelor

Probabil că mulți dintre voi ar vrea să știe cât de departe s-a mers cu simularea în acest joc. Pentru asta, o să intru într-o grămadă de detalii de gameplay, așa că sper să aveți răbdare...

Jocul este alcătuit din două componente principale, una de micromanagement și una de combat.

Implică gestionarea echipamentului tancului și cercetarea. Pentru a obține accesul la noi vehicule, jocul solicită din partea jucătorului să folosească formele de experiență pe care le obține din luptă pentru a avea acces la noi module și vehicule blindate, ca să nu le mai spunem tancuri. Experiența per tanc poate fi folosită doar pentru acel tanc. Circa 10-20% din experiența dobândită în fiecare luptă devine Free Experience. Aceasta poate fi folosită pe orice vehicul blindat, dar diferența cea mai importantă, o consecință directă de fapt, este că nu trebuie să cumperi și să folosești respectivul vehicul ca să dobândești acces la următorul. Poți cerceta cu această experiență module direct din tech tree. Tot va trebui să lupți, evident, dar vei economisi mai mulți bani. Dacă ai Aur, atunci e mai simplu, pentru că poți converti întreaga experiență normală în Free Experience.

Arborele tehnologic și evoluția către noi vehicule sunt oarecum temporale, în sensul că urmăresc evoluția istorică a apariției respectivelor vehicule cu variantele lor. Ba mai mult decât atât, accesul la fiecare modul este și el documentat din realitate. Adică nu degeaba vei avea nevoie de 20.000 de experiență pentru o turelă

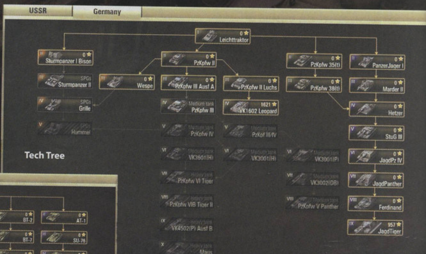

Între dinți, acolo îi stă bine



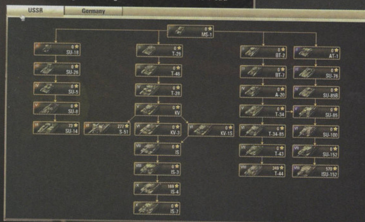
Olof, șoferul meu

care a apărut temporal mult mai târziu, față de doar 800 cât ai avut nevoie pentru predecesorul ei. Un T-44 de exemplu a primit upgrade-ul la țeava de 100 mm D10T mult mai târziu, ceea ce se reflectă foarte bine în gameplay.

În ceea ce privește vehiculele, nu întâmplător accesul la S-51 SPG (Self Propeled Gun sau artilerie mobilă) depinde de KV, pentru că ambele folosesc aceeași platformă. Da, în realitate S-51 nici nu a existat, în afara unui prototip, însă World of Tanks integrează o serie de prototipuri gen tancul greu rusesc Iosif Stalin IS-7 sau Panzerkampfwagen VIII Maus, un fost posibil tanc super greu german. Sincer, mi-ar fi plăcut să văd și un IS-10, dar acesta a apărut după război, în 1952.



Tech Tree



Ideea e că, cel puțin ca bază tehnică și teoretică, producătorul și-a făcut datoria până la capăt. Își știe meseria. În ceea ce privește viitoarele națiuni cu tancurile lor, care vor intra în viitor în joc, detalii găsiți în interviul cu producătorii.

Ca o notă de plată, pe un vehicul blindat poți instala o țeavă cu sistemul de tragere asociat, o turelă, un motor, un set specific de șine cu sistemul de amortizare integrat, un radio și 2-3 tipuri de muniție în funcție de tip. De asemenea, mai poți instala niște upgrade-uri excesiv de scumpe, dar solide, gen +25% la Stealth dacă stai pe loc sau +10% vizibilitate, care dau niște avantaje foarte mari. Iar în final, 3 consumabile, care pot fi combustibil mai bun care crește viteza, un kit de reparare sau de ajutor pentru piloți. Așa că un vehicul ajunge să ducă în spate de 3 ori valoarea sa în echipament, asta daca nu luăm în calcul echipamentul uman.

Echipamentul viu

Pe lângă vehicule, spre deosebire de Eve Online, World of Tanks are și o componentă umană. În funcție de model, fiecare tanc are echipaj, care poate fi alcătuit din comandat, trăgător, loaderi etc. Fiecare dintre ei câștigă experiență în luptă. Contra credite sau Aur, îi poți antrena și, ulterior, când ajung la 100%, le poți asocia calificări, acestea fiind în număr de trei - Repair, Firefighting și Stealth. Toate ajută suficient de mult încât să-ți schimbe sorții de izbândă. Evident, calificarea se realizează doar prin luptă și este de la 1 la 100%. Fiecare component al echipajului este însă antrenat pentru un tip de vehicul. Dacă vrei să-l asociezi altui tip, parametrii lui se vor reseta, exceptând medaliile. Jocul are și un sistem de medalii care se acordă echipajului, acestea fiind de fapt clasicele achievement-uri personalizate pe vehicul și membru al echipajului.

Lupta

În acest moment, jocul oferă doar un singur tip de combat pe un număr limitat de hărți, adică 9. Hărțile sunt echivalentul a aproximativ un km pătrat, adică destul de „inghesuite" mai ales pentru luptele în care sunt implicate vehicule grele. Momentan, singurul tip de joc este Team Capture the Flag. Jocul selectează automat 30 de tancuri pe care le pune față în față. El echilibrează automat echipele, după care intri pe hartă și începe nebunia.

Spuneam că jocul are mai multe categorii de vehicule, adică SPG-uri, Light Tanks, Medium Tanks, Heavy Tanks și Tank Destroyers. Evident, toate aceste vehicule au existat oarecum în realitate și au avut rolul lor specific în război. Producătorii au încercat cumva să asocieze fiecărui vehicul sau tip de vehicul o funcție specifică. De exemplu, tancurile ușoare lucrează direct cu artileria, în sensul că, fiind foarte rapide, transmit prin radioul montat la bord (atenție, are o rază specifică upgrad-abilă) coordonatele unităților inamice. Acest lucru se face automat. Odată apărut pe radarul artileriei, în cele mai multe cazuri, în afara unor excepții notabile, vehiculul acela e un vehicul mort. Artileria are acum capacitatea de a acoperi cu o rată de eroare variabilă, evident, întreaga hartă. Cum controlul vehiculelor în acest joc este genial de simplist, nu va trebui decât să te concentrezi asupra tacticii de joc.

Ca să mergem mai departe, e clar care e scopul tancurilor grele... însă în opinia mea au o putere de foc prea mare. Știu că atât puterea, cât și rata de foc sunt inspirate din realitate, dar totuși, se presupune că în realitate numărul tancurilor grele și super grele era foarte redus într-o bătălie. Adică, tancurile ușoare aranjau infanteria (care nu există în joc), respectiv distrugeau artileria mobilă și fixă, iar cele medii erau adevărata forță, fiind cel mai bun compromis între putere de foc și viteză de deplasare. Evident, tendința naturală a jucătorilor este să ajungă la cel mai mare vehicul din joc... ceea ce nu e neapărat o idee bună. Însă atâta timp cât în joc rolul tancurilor medii nu va fi mai bine stabilit, acest dezechilibru de prezență a vehiculelor medii versus celelalte va fi menținut.

Printre altele, producătorii au ascuns mici... ouă de Paște... Spre exemplu, Churchill este în principiu unul



Zarurile au fost aruncate... prost. Avantaj ei cu trei Hummel-uri şi un JagdPanther


Auch, v-am trezit?!

dintre cele mai slabe tancuri grele din al Doilea Război Mondial. Totuşi, a avut un succes remarcabil pentru că avea suspensiile realizate mai special, lucru care-i permitea să treacă peste obstacole care pentru celelalte vehicule erau de netrecut. Lucru acesta i-a conferit un status de „agilitate" pe care nu-l avea de fapt decât în anumite condiţii... suficient cât să iasă din multe situaţii câştigător. Asta pe lângă rata de foc, care era destul de bună. Aceste lucruri sunt implementate în gameplay în sensul că există mai multe tipuri de teren şi obstacole care opun rezistenţe diferite la deplasare. Iar Churchill nu suferă de penalităţile aferente, ci doar de cele de engine grafic şi fizic, jocul fiind totuşi în closed beta. Mai exact, te trezeşti blocat în unghiurile de coliziune dintre obiecte. Însă astea sunt bug-uri minore, care se vor rezolva.

În ceea ce priveşte Tank Destroyerele, acolo e simplu – au putere distructivă imensă şi o armură foarte groasă în partea din faţă. Din păcate, sunt extrem de puţin mobile şi foarte vulnerabile din celelalte unghiuri.

Ca urmare, ai nevoie de un pic de experienţă pentru a şti să le foloseşti. Folosite corect, de obicei au cea mai mare rată de kill dintr-o luptă. Rolul lor specific e bine definit şi funcţionează aşa cum trebuie.


Io aştept aici să terminaţi



Ca piesele de şah...

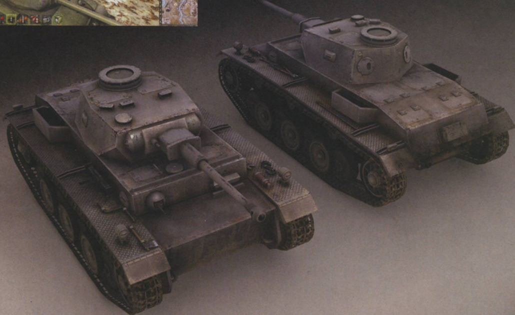
O luptă decurge cam aşa – eşti introdus într-o hartă, unde selecţia forţelor şi echilibrarea lor s-au făcut automat. Evident, există riscul ca una dintre echipe să nu aibă artilerie, ceea ce nu e în avantajul ei.

După care, va trebui fie să distrugi toate tancurile din echipa adversă, fie să capturezi steagul. Dacă tancul ţi-e distrus în cursul acestui proces, îl vei repara în hangar. Imediat ce îţi e distrus, poţi ieşi din luptă fără să pierzi experienţă sau bani, însă tancul rămâne blocat acolo până la finalizarea ei. Poţi alege în schimb alt tanc din hangar şi intra într-o altă luptă.

La sfârşitul luptei, vei primi experienţă şi bani. Există cazuri în care poţi pierde bani, mai ales dacă tancul ţi-a fost distrus de tot şi ai consumat toată muniţia, care nu e gratuită... Şi o iei de la capăt până nu mai poţi.

Dacă eşti mai fricos din fire, există şi un tutorial mode unde poţi testa vehiculul împotriva altora. Dar nu e „The Real Thing".

Vă garantez că unele lupte pot descărca şuvoaie de adrenalină, mai ales când eşti sub focul artileriei, cu o şină spartă şi aştepţi disperat să ţi se spună că s-a repa-





Deci acolo o ține pe Ileana Cosânzeana!

Sfârșit victorios

rat… asta dacă nu ai un kit de reparare.

Cert e că World of Tanks e un joc de tactică și de strategie. În viitor, după cum veți afla din interviu, lucrurile vor merge mult mai departe. Iar experiența combinată cu abilitatea tactică a jucătorului și echipei va fi singura care va decide sorții de izbândă într-o luptă. Acum mai există factori ca de exemplu problemele de echilibrare a unităților și capacitatea engine-ului de a echilibra confruntările.

Cuvintele de spus…

… sunt mai mult de două. Jocul arată grafic excelent. Modelele tancurilor sunt incredibil de bine realizate, upgrade-urile sunt vizibile odată instalate, iar hărțile sunt realizate excepțional ca level design. Jocul arată și se comportă ca în secolul 21. Singura problemă majoră acum în beta este lag-ul. Deși e permis, totuși un ping mediu de 140 e prea mare. Și nu mă refer la mine. Toată lumea are problema asta. Sincer, sper ca problemele de server și conexiune să se rezolve cât mai repede, pentru că ar fi păcat ca lumea să devină frustrată din acest motiv. Aș mai avea ceva de comentat la sunete. Deși majoritatea sunetelor sună bine și sunt personalizate și identificabile, totuși mai e de lucru. Multe sunt încă generice, ceea ce pentru oamenii cu pretenții este inacceptabil. Da, jocul este în close-beta și orice lucru care nu funcționează poate fi asociat cu acest statut. Vom vedea ce merge și ce nu merge după ce jocul se va lansa pe piață.

Concluzia este că World of Tanks este în acest moment un joc nota 9 cam din toate punctele de vedere. La grafică poate că i-aș da mai mult. Ca urmare, succesul său e deja asigurat. Dacă producătorii vor menține aceeași linie și se vor ține de cuvânt cu cele menționate în interviu, atunci există toate șansele ca World of Tanks să devină unul dintre cele mai reușite MMO-uri din ultimii ani. Ceea ce nu e rău.

■ Locke



IS-7, cel mai solid tanc greu rusesc din joc

INTERVIU WORLD OF TANK[S] CU LEAD DESIGNERUL ACESTUI PROIECT, SERGEY BURKATOVSKIY



După ce mi-am p[e]trecut o vreme destul de lungă jucân[d] am câteva întrebări p[e] care aș dori să le pun pentru a oferi cititori[lor] noștri o privire mai exactă asupra viitoru[lui] acestui joc.

Locke: Pentru început, vă rog să ne spu[neți] câte ceva despre companie și despre oa[menii] implicați în acest proiect.

Sergey: Wargaming.net a apărut în 1998 – pe vremea aceea, era doar un grup de studenți care er[au] obsedați de ideea de a face un joc al lor pe calculato[r]. Primul titlu al companiei a fost lansat în 2001; a fost DBA Online, o versiune 2D pe calculator a celebrului board-game De Bellis Antiquitatis. După aceea, stud[i]oul a lansat seria Massive Assault – celebra strategie pe ture cu subiect SF – care a făcut ca Wargaming.ne[t] să devină celebră în toată lumea datorită conceptul[ui] inovator. Producătorii au mai lucrat la add-on-uri pe[n]tru Blitzkrieg, au lansat Order of War în 2009 – un RT[S] cu subiect al Doilea Război Mondial creat în coopera[re] cu Square Enix și în cele din urmă au început să lucre[]ze la World of Tanks – un action MMO. În total avem 13 titluri lansate din diferite genuri și pe diverse subiecte. Ceea ce au în comun este că toate sunt despr[e] conflicte și război. În acest moment, Wargaming.net are 150 de angajați experimentați – artiști, designeri, programatori și ingineri de sunet și video, Q&A etc.

L: De unde a apărut ideea? Cum ați reuși să vă descurcați cu aspectul financiar al dezvoltării unui proiect de asemenea proporții?

S: Am creat o serie de jocuri de calitate pe parcursul istoriei noastre și la un moment dat am realiza[t] că acest model de distribuție este din ce în ce mai pu[]țin eficient, așa că ne-am decis să trecem pe partea de jocuri online. La început nu existau tancuri, ci do[ar] orci și elfi (îi puteți vedea într-unul dintre trailer-ele noaste mai vechi). Ceva mai târziu, ne-am dat seama că nu vrem ca jocul nostru să fie între multele clone de WoW!. Așa că ne-am gândit la o mulțime de subiecte posibile și am ajuns la concluzia că tancurile (în special cele din era celui de-al Doilea Război Mondial) sunt lucrurile despre care știm cel mai mult dintre toate. Așa am ajuns la ideea de World of Tanks. După cum am menționat, suntem o companie mare, cu multe titluri publicate, și ca urmare un proiect de asemenea dimensiuni nu a fost o problemă pentru noi. Ne vom promova și distribui singuri titlul în în-

treaga lume, exceptând câteva arii specifice, ca de exemplu China.

L: De ce ați ales un sistem free2play în loc de sistemul clasic, cu plată lunară?

S: De ce nu? Făcând un joc gratuit, dispar toate barierele din fața jucătorului, în drumul său de a beneficia de experiența acelui joc. E foarte diferit de modul clasic de plată, care ține departe un număr foarte mare de posibili jucători, aceștia neavând șansa nici măcar de a încerca jocul din cauza prețului său piperat. Suntem pregătiți ca numărul cel mai mare de jucători să nu cheltuie niciun ban și să se bucure de ceea ce jocul are de oferit. E totul ok, pentru că știm că vom avea un număr suficient de oameni dispuși să plătească. Unii pentru a dobândi un avantaj în luptă și a ieși în față, alții pentru a ajuta proiectul să meargă mai departe, iar alții doar ca să-și exprime mulțumirea pentru echipa de dezvoltare. Am fost surprinși de numărul mare de jucători din Rusia și EU/NA beta care au cerut să lansăm sistemul de monetizare a jocului mai repede, pentru că erau nerăbdători să susțină dezvoltarea jocului – aceste reacții pe forumuri sunt foarte încurajatoare pentru noi.

L: Fără un cont Premium, în această fază a jocului pare a fi destul de dificil de avansat, deoarece câștigi puțină experiență și bani. Acest lucru te va aduce în situația de a „farma" luni de zile pentru a dobândi acces la niște vehicule mai serioase, pe când un jucător Premium va putea să facă asta considerabil mai repede (cel puțin 25% mai repede). Cât de mare plănuiți să setați diferențele dintre jucătorii normali și cei Premium?

S: Ne place să spunem că World of Tanks este despre „tank fun" și nu „tank farm". Îmi place la NEBUNIE artileria și, când jucam cu Bisonul meu (visând la un Hummel), nu farmam doar experiență – Mă distram în fiecare bătălie în care luam parte. Ceea ce vreau să spun este că fiecare pas către „tancul de vis" este o experiență nouă și captivantă – așa că de ce să nu te bucuri de ea? În ceea ce privește contul Premium, acesta oferă 50% mai multă experiență și bani din lupte, ceea ce da, înseamnă că acești jucători se vor mișca mult mai rapid prin rank-uri decât jucătorii cu cont normal. Noi considerăm că e corect, pentru că, dacă ai timp, dar ai puțini bani, îți investești timpul în joc – iar dacă ai ceva bani și puțin timp, atunci îți investești banii în joc. Ideea e că un IS-7 cumpărat cu un cont Premium nu va fi sub nicio formă mai bun decât un IS-7 cumpărat cu un cont normal. Mai mult decât atât, jocul va avea un „birou de schimb", unde jucătorii vor putea schimba creditele în Aur. Astfel, diferențele dintre jucătorii care plătesc și cei care nu plătesc vor fi reduse și mai mult.

L: Deocamdată, jocul oferă un singur tip de meci, și anume Capture the Flag. Plănuiți să implementați și alte moduri? Plănuiți să implementați hărți cu mod de respawn, o lume permanentă etc.? Impresia acum este că trebuie să aștepți prea mult între meciuri, deoarece tancul îți rămâne blocat pe hartă până când rezultatul meciului este decis (Știu că poți juca cu un alt tanc între timp, dar la început, în primele 3-4 tier-uri, vrei să conservi fiecare bănuț și punct de experiență, pentru că e greu să întreții mai mult decât un tanc).

S: Vor apărea noi moduri de joc cu siguranță. În acest moment, resursele noastre sunt canalizate spre a pune la punct partea de bază a gameplay-ului pentru modul deathmatch. Vom „smulge" toate modurile de joc posibile din shooter-e pentru a le implementa în joc. Veți vedea un mod Survival, în care jucătorii vor avea baza înconjurată de hoarde de tancuri NPC; Garage Wars (cu o formă de respawn), unde fiecare jucător va avea posibilitatea de a intra în luptă cu un număr anume de tancuri din garajul său – când un tanc este distrus, el va putea să se întoarcă în aceeași bătălie cu altul. Vor mai fi Last Man Standing, Capture Multiple Flags etc. De asemenea, campionate între echipe, misiuni istorice, minicampanii și o grămadă de alte lucruri interesante.

L: Jocul are un sistem solid de avansare și un număr impresionant de vehicule. Dar are doar câteva hărți. Plănuiți să adăugați mai multe?

S: Jocul are în acest moment 9 hărți și toate sunt diferite în ceea ce privește tipurile de teren – de la zone muntoase la câmpuri deschise cu mici sate răsfirate și până la zone urbane. Vom lansa câte o hartă nouă la fiecare 2-3 săptămâni pentru a fi siguri că jucătorii noștri au un număr decent de hărți.

L: Am înțeles că plănuiți să implementați un sistem de Clan Wars. Cum va funcționa acesta în raport cu sistemul de World Domination?

S: Imaginați-vă o hartă globală în stil Total War sau Hearts of Iron, care este divizată în multiple provincii pentru care se luptă clanurile. Vor exista 2 tipuri de provincii – cele normale, care aduc credite, și capitalele, care aduc Aur. Clanurile vor primi diferite beneficii și Perk-uri de pe urma acestor provincii – modele speciale de tancuri și muniție sau module speciale. Clan War-urile vor avea politică, diplomație cu toate tipurile de tratate și alianțe, spionaj etc. Partea de management a acestui sistem (provocările la luptă, harta globală etc.) va fi realizată din browser, astfel încât fiecare jucător va avea acces oriunde, chiar și de pe un telefon mobil, în timp ce luptele efective vor avea nevoie de un client instalat.

L: Ce alte lucruri mai plănuiți să adăugați în viitor, înainte sau după lansare?

S: Recent am introdus un mod „Squad" care permite unui număr de 2-3 jucători să lupte împreună, iar în viitor vom introduce și opțiunea de echipe între prieteni, lucru care probabil va fi primit bine de către fani. De asemenea, în curând vom introduce tancuri americane (momentan, avem doar sovietice și germane). După cum spuneam, jucătorii se pot aștepta la noi moduri de joc, noi tancuri și noi hărți în viitor.

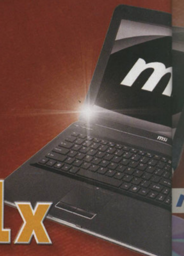
L: Ce ați dori să mai adaugați?

S: Beta este LIVE, așa că gata cu cititul și fuga să vă înregistrați!

L: Vă mulțumim foarte mult pentru răspunsuri și sper că vom păstra legătura. Aveți un joc fain și serios, pe care jucătorii se pare că-l îndrăgesc, așa că spor la lucru!

S: Vă mulțumim pentru atenția acordată! Cu siguranță, vom păstra legătura!





CHIP

200 TRĂIEȘTE VIITORUL ACUM

1x

Laptop NB MSI X620 - 15.6"HD LED Glare(1366x768), Intel®Core™ 2 Duo, SU7300(1.3GHz), ATI HD5430 1GDDR3,4GB DDR3 , 500GB(5400rpm), W7HP, 1.3M Webcam, 8 cell, DVD/RW Slim SM, 802.11AGN, BT, Bla

Câștigă 200 de premii cu ediția aniversară!

200 de ediții! 200 de ocazii în care CHIP v-a împărtășit ultimele noutăți! 200 de întâlniri în care am stat de vorbă despre cele mai bune produse și tehnologii!

Suntem de 19 ani prezenți pe piața românească și am fost mereu în elita revistelor autohtone. În ultimii 10 ani am dominat piața revistelor IT și am decis să rămânem în continuare sub formă tipărită, adevărata întruchipare a unei reviste. Am extins existența CHIP și în spațiul virtual și am întâlnit acolo mii de noi cititori.
Am făcut schimbări, ne-am adaptat și putem spune, fără falsă modestie, că suntem cea mai vândută și apreciată revistă de IT din România.

În tot acest timp v-am avut drept prieteni și confidenți pe voi, cititorii CHIP. De aceea, în acest moment de sărbătoare, CHIP împreună cu partenerii săi vă oferă 200 de premii!

Vă mulțumim că ne-ați dat întreg sprijinul pentru a ajunge și a rămâne în vârf!

Pentru a putea participa la concursul CHIP 200, vă rugăm să răspundeți corect la următoarea întrebare:

În ce an s-a lansat revista CHIP în România?

Răspunsul îl puteți trimite pe adresa redacției sau accesând pagina ***www.chip.ro/chip200***.

Câștigătorii se aleg prin tragere la sorți și vor fi anunțați în ediția din luna decembrie.





2x



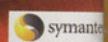


1x





10x





4x















htc
quietly brilliant

2x





3x

mio explore more

msi

3x

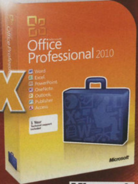


ICY BOX



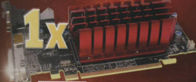
1x

3x



Microsoft

1x



AMD



1x



10x

PANDA



1x



10x

KASPERSKY



10x

bitdefender



20x

TrackMania



30x



20x

Flatout



CHIP
Level
Foto Video Digital
PC-Practic
CHIP Special

27x



Logitech

10x

CHIP
Protecție fără antivirus
Windows 8
Războiul Androizilor
Ultimul racnet în IT
IFA

30x

Abonament pe 3 luni la revista CHIP













Primul Mafia îmi trezeşte şi acum amintiri din cele mai plăcute. Nu mi-a fost greu să trec peste impresia iniţială cum că ar fi o clonă mai slăbuţă de GTA, fiindcă Tommy Angelo, personajul central, m-a cucerit din prima, fără drept de apel, iar povestea lui - a unui înger decăzut, plină de tensiune psihologică, cu alegeri morale dintr-o zonă colorată de un gri dens, viziunea romantică asupra perioadei Prohibiţiei şi a faunei locale, alături de redarea grafică excelentă pentru vremea ei şi muzica excepţională, plină de Django, m-au transformat într-un fan al acestui titlu, primit relativ bine de public şi transformat de timp într-un „cult classic". Aşadar, aşteptările - şi probabil nu doar ale mele - pentru continuare au fost cum nu se putea mai mari. Tehnologia mai recentă şi minunile pe care le-am trăit odată cu cea de-a patra ediţie GTA, împreună cu Assassin's Creed 2 şi The Saboteur m-au făcut foarte interesat de ceea ce va putea oferi Mafia II, al cărui marketing inteligent a dat de înţeles că vom avea de a face cu un adevărat blockbuster. Din păcate, v-o spun de la bun început, eu unul am rămas dezamăgit. Asta nu înseamnă că Mafia II este un joc slab, ci doar că, în mod cert, lipseşte „acel ceva" care să-l poată plasa în biblioteca virtuală de titluri memorabile, a căror plăcută amintire va dăinui în timp. Sper ca rândurile ce urmează să vă lămurească şi pe voi de ce şi în ce fel am ajuns la acest punct de vedere.

Aceeaşi Mafie cu altă pălărie

Problema ar fi că pălăria este foarte importantă pentru un mafiot. De la viziunea romantică asupra cetelor obscure care se îndeletniceau cu administrarea din umbră a tuturor aspectelor importante ale urbei şi tulburata perioadă a Prohibiţiei s-a sărit direct, fără milă, către o abordare mai realistă, la scară mai redusă, ceva mai seacă şi totodată la un şir de ani interesanţi (1943 - 1951), însă reprezentaţi destul de neinspirat de către scenarist, game designeri şi acei oameni din echipă care în mod normal vin cu tot felul de idei mici, dar bestiale, care fac diferenţa între generic şi genial. Bunăoară, reflectorul cade pe Vito Scaletta, adus încă din fragedă copilărie peste ocean de pe plaiurile natale ale Siciliei, într-un oraş numit Empire Bay (aluzie la New York), care în practică este o corcitură între oraşul real antemenţionat şi cuplul Detroit - Chicago. Aici, puştanul creşte, în contextul în care tatăl său cinstit muncea până nu mai ştia de el pe nişte lefe de batjocură, iar mama şi sora sa

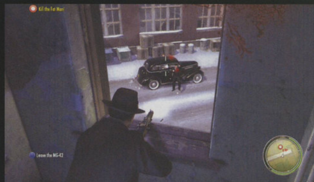
O Tommy, Where Art Thou?

MAFIA®





completau tabloul unei familii neajutorate. În mintea lui Vito, se contura încet tabloul „No Future", atât de cunoscut, din păcate, de multă lume şi la noi. Sub impulsul visului de a avea acces la un alt fel de viaţă, tânărul Vito se înhăitează cu un alt american de origine italiană, Joe, alături de care, din dorinţa de bani, comite nişte găinării ilegale. Acestea îl aduc în faţa ameninţării închisorii, de care nu poate scăpa altfel decât înrolându-se în armată. Astfel, tutorialul contrastează cu restul jocului, fiind plasat în Italia. Acolo înveţi să mânuieşti armele şi sistemele de control de bază, în timpul luptei de eliberare a cizmei cu macaroane. După o rană uşoară, dar bine plasată, Vito ajunge temporar acasă, unde bineînţeles că lucrurile se schimbaseră din rău în naspa. Salvarea îi vine de la amicul său Joe, care între timp, lucrând pentru diverşi dubioşi, reuşise să-şi facă o serie de contacte destul de importante şi o rezervă bunicică de bani. Aşadar, acestuia nu-i vine greu să facă rost de o adeverinţă medicală falsă, care-l scuteşte pe tânărul Scaletta de a se mai întoarce în iadul câmpului de luptă. Tensiunea creşte odată cu încleştarea dintre influenţele asupra lui Vito. Pe de o parte, mama lui îl roagă să se apuce de muncă cinstită, după exemplul tatălui său. Pe de alta, Joe îi arată o lume a crimei în care banii, maşinile, distracţiile şi femeile vin uşor, cu preţul încălcării legii şi asumării unui risc. Din păcate, conflictul moral ocoleşte în cea mai mare parte personalitatea lui Vito, condus mai degrabă de slăbiciune şi puturoşenie. Astfel, după ce se lămureşte cum stau lucrurile cu banul cinstit şi ce statut mizerabil ar fi avut dacă ar fi apucat-o pe poteca cea dreaptă, întoarce fără prea multe regrete faţa către crimă, visând „să se ajungă" şi să nu mai aibă parte niciodată de lipsuri, pentru a-şi putea ajuta astfel, printre altele, mama şi sora. Urmează o serie de peripeţii şi găinării care fac cuplul Joe - Vito să lucreze pentru familiile mafiote predominante ale Empire Bay: Clemente, Falcone şi Vinci. Nu vă stric detaliile, deşi sincer nu mi se pare foarte mult de stricat. Pe de o parte, din cauză că naraţiunea este extrem de previzibilă şi în cea mai mare parte lipsită de zvâc, pe de altă parte fiindcă nici nu am putut rămâne impresionat pozitiv de cele povestite. Deşi prezentarea este una de excepţie, firul epic, personajele, motivaţiile lor şi micile răsturnări de situaţie sunt generice, din carton, trase la un xerox unde se pierde orice zeamă care ar fi putut ţine jucătorul cu sufletul la gură. De ataşament faţă de Vito nici nu mai vorbesc. Pe lângă Niko din GTA IV, este doar o umbră a unei umbre, peste măsură de insipid, cretin şi indezirabil. Adică nu numai că nu prea poţi intra în pielea lui, dar nici nu văd cum ţi-ai putea dori aşa ceva. Totuşi, unele personaje secundare mai compensează asta, captivând, chiar dacă şi ele vin turnate parcă dintr-o anumită reţetă de un generic detestabil. M-a păcălit însă excelenta lor reprezentare grafică şi vocile de foarte bună calitate, cu toate că şi dialogul este undeva la pământ, ocolit de orice brumă de inspiraţie şi fler. Am remarcat însă utilizarea excesivă a injuriilor. Cuvântul „fuck" a fost repetat de peste 200 de ori, ceea ce i-a adus jocului un loc în Cartea Recordurilor Guiness. În acelaşi timp, poantele despre defecaţii, urină şi alte chestii de genul sunt la tot pasul, la fel de reuşite ca monumentele de artă modernă care poluează vizual multe oraşe din România - parcă ar fi fost scoase dintr-o grădiniţă populată de copilaşi mai sărăcuţi ca dotare intelectuală. Am











remarcat și faptul că probabil scenaristul a trecut print-o perioadă foarte albastră în privința relațiilor cu femeile, care sunt tratate ca niște accesorii de fu***, făcut copii, mâncare și spălat, fără propriul creier și batjocorite la tot pasul. Expresia „Fuck you, you fucking cumdumpster!" rezumă perfect aspectul. Recunosc, m-a făcut să râd pe moment, dar mi s-a părut în același timp pur și simplu dezgustător. Ca lucrurile să fie perfecte, vă spun încă de pe acum că finalul, spre care am tot jucat mai mult ca să am imaginea completă a jocului decât de interesat ce am fost, lasă lucrurile în coadă de pește. Pur și simplu lipsește o încheiere clară, ceea ce mă duce cu gândul la vreun DLC mai târziu care va veni să încheie socoteala. Asta dacă nu cumva plănuiesc s-o tărăgăneze până-n Mafia III. Mai ales că deja există trei DLC-uri: două despre un personaj extern poveștii, Jimmy și unul pe țeavă, care povestește pățaniile lui Joe în perioada în care Vito admira superbele gratii ale închisorii și se gâdila prin dușuri cu tot felul de burdihănoși (a propos, m-au terorizat și zecile de glume proaste ale personajelor despre cum a fost „iubit" Vito în perioada detenției). Pe scurt, orice a reușit să realizeze primul Mafia pe plan narativ și din punct de vedere al construcției personajelor a fost distrus iremediabil de insipida continuare. Ok, nu e cea mai proastă poveste din lume, însă inevitabila comparație face praf Mafia II. Din păcate, aspectul narativ este cel care conduce de fapt jocul. La fel ca primul Mafia, continuarea este gândită similar, iar asta dăunează astfel jocului mai mult decât în orice alt titlu open world. Asta f indcă deși Empire Bay este o lume deschisă, jocul în sin este departe de ideea de sandbox regăsită în Red Dead Redemption, GTA IV sau The Saboteur. Care, din păcate pentru bietul urmaș Mafia, au povești și personaje mult mult mai bine dezvoltate și un game design superior, c toate eventualele exagerări, bug-uri și părți mai puțin f nisate. Șah mat!

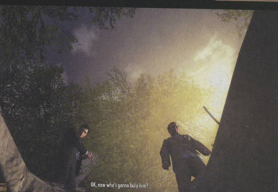


De-a-n ce ne butonăm?

Gameplay-ul a rămas orientat similar, în cea mai mare parte. Conduci mașini, te plimbi per pedes și împuști în stânga și-n dreapta. Cu unele modificări și adău giri, desigur. Pe de o parte, modelul de comportament al mașinilor este unul excepțional, cel puțin prin compa rație cu orice alt titlu open world pe care l-am întâlnit.











GTA IV rămâne cu ani lumină în urmă sub acest aspect. Nu vă imaginați însă că ar fi vreun simulator, ci doar că reușește să facă o treabă mai mult decât decentă în imitarea diferitelor tipuri de automobile, cărora le imprimă sunete și comportamente specifice erei. Pot fi conduse fie într-un mod simplificat, fie bifând opțiunea pentru o simulare ceva mai fidelă, care crește semnificativ dificultatea manevrării dar totodată permite anumite abordări delicioase și deloc ortodoxe atunci când te afli la volan. Exemplarele în sine sunt superb reprezentate, iar cu DLC-urile care pot fi procurate separat, totalizează cam 45 de modele diferite. Această reușită este cu atât mai importantă cu cât designul misiunilor te va pune să conduci extraordinar de mult și des. Chiar excesiv, aș putea spune, fiindcă la un moment dat m-am simțit ca într-un joculeț în care simulezi un șofer de taxi care mai face adiacent și ceva treburi murdare. Exact ca misiunile secundare de taxi din GTA, dar pe care le făceai numai dacă doreai, pentru bani și achievement-uri. Aici însă ele sunt obligatorii pentru ca povestea să poată progresa. Lucrurile poate n-ar fi rele dacă orașul n-ar fi împânzit de mașini de poliție, hipersensibile la depășirea vitezei legale sau la accidente - chiar și cele minore. Baiul este că AI-ul este prost și printre altele imprevizibil. Se poate întâmpla să treci regulamentar pe verde și să te lovească din stânga cu maniac care gonește aiurea, iar poliția să te dea taman pe tine în urmărire. Altă dată, te bușești în ei sau calci un pieton în fața lor și nu fac nici cel mai mic gest. Asta strică mult imersiunea și totodată împiedică jucătorul să treacă prin misiuni mai repejor. Veți folosi adesea limitatorul de viteză, existent și în predecesor, care asigură faptul că nu se va lua potera după voi măcar din motivul ăsta. Pe de altă parte, asta lungește semnificativ timpul de deplasare. În conjuncție cu abundența schemei „ia-mă de acasă, du-mă acolo, de acolo dincolo, așteaptă-mă, hai la bunica, acum fugim de lege, du-mă acasă și apoi du-te acasă să salvezi", devine exasperant. Chiar și când mergi cu mașinile altora, aceștia te roagă fără excepție să conduci tot tu, așa că nu ai parte niciodată de o pauza de la meseria de șofer mafiot. E absurd. Nici măcar o misiune în care să trebuiască, de

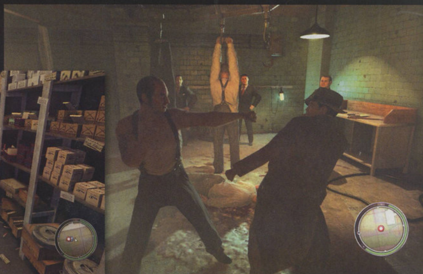






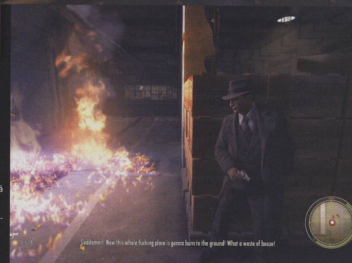
exemplu, să fii tu cel care trage pe geam în urmăriți sau urmăritori. Nu, de distracția asta au parte doar partenerii în crimă, tu ții gura mică și conduci. Dacă asta nu era destul, jocul mai e condimentat și cu secvențe de cafteală manuală, pe care o înveți mai bine în închisoare. Deși funcțional, sistemul este unul extrem de simplist, care face din învingerea adversarilor mai duri mai degrabă o probă de răbdare decât o provocare în sine. Ții apăsat butonul de ferit și imediat după eschivă dai o scurtă sau una grea, pălindu-l negreșit pe adversar. Când i se umple bara invizibilă de oboseală, acesta amețește și poate fi luat de guler, după care urmează un combo foarte sec de lovituri finale și îl ai pe jos. Sistemul ăsta putea lipsi complet, mai ales că nu este de niciun folos în confruntările armate, care nu prea lasă loc de dansat printre gloanțe ca Rambo. Din fericire, pe lângă plimbările interminabile și filmulețele intermediare, împușcatul este cel din urmă fel important de gameplay, iar acesta se dovedește relativ reușit. Bunăoară, armele sunt diverse - veți întâlni majoritatea puștilor și pistoalelor din primul Mafia, cărora li se adaugă ustensilele mai recente, inventate cu ocazia războiului mondial numărul doi. De la cel mai nesemnificativ pistolaș la Tommy Gun, toate se comportă foarte satisfăcător. Sunt simple și extrem de brutale, fiecare cu gradul propriu de precizie, recul și așa mai departe. Iar relativa lor imprecizie generală și crosshair-ul de proporții sunt cumva foarte adecvate perioadei. Există și sistem de cover, unul destul de simplu, care presupune să apeși un buton pentru a te piti în spatele oricărei chestii aflate la îndemână. Din păcate, nu ai decât opțiunea să ieși de la adăpost pentru a trage. Nu există foc orb sau tranziții speciale între ascunzători. Asta poate că n-ar fi o problemă dacă AI-ul ar fi suficient de agresiv și inteligent. Nenorocirea este că majoritatea NPC-urilor aflate în luptă nu știu decât să iasă la intervale regulat[e] din ascunzătoare și să tragă un foc destul de precis c[ă]tre tine. Totodată, dacă te poziționezi astfel încât să-i poți împușca și când se ascund în spatele vreunei chestii, e[i] nu schițează de regulă nici cea mai mică tentativă de a-și ajusta poziția și sunt victime sigure. Numărul lor mare și puterea lor de foc, alături de precizia destul de bună de care se bucură asigură însă o relativă dificulta[te] care te ține cumva în priză. Arme melee nu există, iar











chestiile de aruncat, precum cocteilurile Molotov și grenadele, sunt adesea de o eficiență îndoielnică. Mai ajută din când în când, însă utilizarea lor nu este satisfăcătoare decât, cel mult, pe vehicule. Că tot vorbim de arme și mașini, sistemul de fizică integrat de joc permite dezumflarea destul de realistă a caiuciucurilor cu gloanțe și aruncarea în aer a majorității modelelor de vehicule cu niște gloanțe bine plasate deasupra roții din spate, în rezervor. Uneori se întâmplă ușor, alteori imprecizia armei folosite face aproape imposibile tentativele de acest gen. În plus, e de-a dreptul aiurea că nu poți trage din mașină chiar tu, ceea ce te privează total de plăcerea de a dezumfla personal roțile în timpul urmăririlor, bașca de aruncat în aer mașinuțe din mers. Ocazie ratată, din nou. În completarea gameplay-ului general vin mici detalii, cum ar fi un mini joc de spart încuietori, în cazul în care ai nevoie să faci rost de o mașină fără să atragi prea multă atenție, cu alternativa de a sparge geamul pentru a grăbi procesul. Mașinile pot fi îmbunătățite ca performanță, modificate ca aspect și totodată li se pot schimba plăcuțele de înmatriculare. Asta servește în cazul în care poliția te caută, fiindcă ești identificat fie după haine, fie după numărul de înmatriculare. Hainele pot fi schimbate și ele cu ușurință la magazine sau în garderoba personală, însă, în mod stupid, poți alege din nou același tip de costumație pentru a scăpa de atenția suplimentară nedorită din partea autorităților. Mașinile mai pot fi alimentate și reparate (se deformează fain și destul de realist). Dacă reparația este mereu de folos, alimentarea e de-a dreptul inutilă, fiindcă nu mi s-a întâmplat nici măcar o singură dată să rămân fără benzină.

Apoi, în condițiile în care pot sparge orice mașină doresc, de ce m-aș duce vreodată la benzinărie? Eventual pentru a o spăla, căci se poate face și așa ceva. La fel de suplimentar, inutil, pe lângă obiect ca și multe alte detalii legate de gameplay. Acesta este de fapt cel mai mare păcat al jocului: există o grămadă de atenție suplimentară pentru finisări și detalii inutile, în schimb alte lucruri, de bază, au fost ignorate sau făcute în grabă, fără o prea bună evaluare a integrării lor în ansamblu. S-a ignorat în general deviza: dacă nu e distractiv de făcut/văzut/auzit, n-are ce căuta în joc. Fiindcă, la urma urmei, dacă vrei acțiune faină cu mafioți, există o tonă de filme bune pe care le poți vedea cursiv, fără a fi nevoie să ridici un deget sau să treci prin vreun calvar de sarcini plictisitoare și secvențe interminabile de condus. Pe alocuri, s-a strecurat și o componentă stealth. Destul de brută, dar distractivă, în sensul în care nu ai indicatori vizuali, ci trebuie să-ți folosești intuiția pentru a te strecura pe lângă adversari. Atunci când se impune o doborâre liniștită a lor, de regulă sunt plasați în așa fel încât este foarte ușor să-i dibuiești, fără prea multă tensiune și emoție. Mare păcat.

Sistemul de checkpoint-uri a fost revizuit, însă, deși în general nu m-am putut plânge, există câteva extrem de prost plasate. Dacă ai ghinion, ești uneori nevoie să repeți plimbări lungi și anoste cu mașina, eventual mai multe per încărcare bașca o serie de filmulețe intermediare, ceea ce dă peste cap ritmul jocului. Cu poliția însă ai mereu opțiunea de a oferi mită, pentru majoritatea infracțiunilor, fapt care ajută la întreruperea cursivi-









tății generale a jocului. O idee bună, dar oarecum inutilă când există checkpoint-uri prost plasate și suficiente alte sarcini repetitive, care nu aduc niciun plus de distracție și nici nu servesc bine atmosfera.

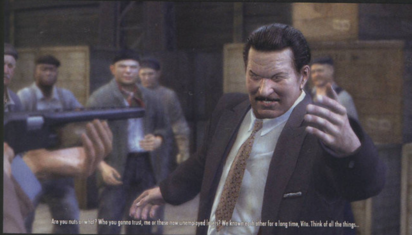
Misiunea mea: omisiunea

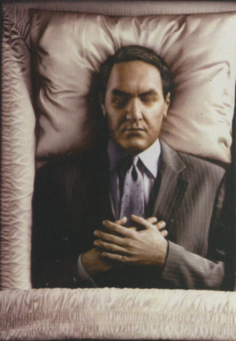
Ei bine, nefiind sandbox defel, ci doar cu beneficiul unui oraș prin care poți aborda rutele liber, Mafia II nu oferă prea multe chestii de făcut în afara urmării cuminți a misiunilor legate de poveste. Din păcate lipsesc total pasajele de condus în afara orașului, pe simpatice drumuleţe de ţară, care au cântărit greu în predecesor și au fost incluse inspirat și în The Saboteur (mi-au plăcut la fel de mult și acolo). Odată ce te duci către pat și salvezi, povestea merge mai departe și nu prea ai niciodată ocazia să te plimbi liniștit prin oraș sau să salvezi în garaj mașinile procurate fără a continua simultan narațiunea. Asta se simte negativ și din pricină că la final nu mai există modul Freeride Extreme, prezent în primul, în care puteai să faci absolut orice prin orășel după ce terminai povestea ca atare. Și poate că nu ar fi prea grav dacă jocul n-ar fi relativ ușor și scurtuț. Cu tot ce are de oferit, se termină lejer în maxim 12 ore, dacă nu pierzi prea mult timpul sau nu ești un antitalent total în materie de jocuri. Nu neapărat asta e rău, fiindcă seria Max Payne a arătat perfect că nu e nevoie ca un joc să fie lung pentru a da o senzație de împlinire jucătorului care l-a terminat. Problema este că pastila Mafia II nu este nici extrem de comprimată și nici extrem de interesante. Deși locațiile și situațiile în care te pun misiunile sunt foarte variate și creionate inspirat, designul misiunilor în sine este de o linearitate atroce, iar componenta de shooting generică și limitările menționate mai sus la volan le fac pe toate ușor de uitat. Cu mici excepții, Mafia II se prezintă ca un rail shooter combinat cu un joc cu mașini monoton, fără tot felul de posibilități de a efectua manevre neașteptate sau inovații în materie de gameplay. Îmi pare rău să spun asta, dar cel puțin Episodes from Liberty City m-a distrat infinit mai mult ca design al misiunilor, poveste și personaje - și asta dacă iau în calcul numai misiunile principale. Nu spune nimeni că viața de mafiot este mereu interesantă, însă atunci când faci un joc, trebuie să-l faci distractiv și dinamic, indiferent că asta înseamnă acțiune frenetică bine dozată cu momente calme sau o atmosferă apăsătoare, tensionată aeriristă cu puzzle-uri. Când concepi un joc cu piveste liniară ai exact atribuțiile unui DJ. Trebuie să știi exact când să intre o anumită piesă, când să mai crești volumul pentru a ține lumea pe ringul de dans și când să-i lași puțintel să se odihnească. Creatorii lui Mafia II... hai să spunem că nu i-aș angaja pe post de DJ niciodată și nici pentru a-mi citi povești de adormit. Au încercat ei să mai compenseze prin DLC-ul gratuit de PS3 Betrayal of Jimmy, care exploatează mult mai bine orașul decât povestea principală, dar vine, din păcate, ca exclusivitate și









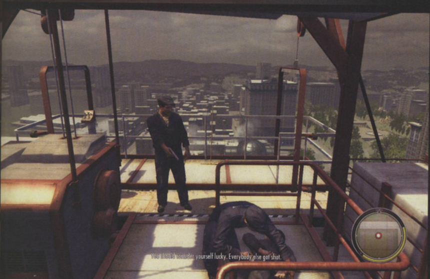


apoi prin Jimmy's Vendetta, în care poți efectua numeroase misiuni pline de acțiune, mai explozive, pe scor și cu beneficiul unor topuri online, dar care nu aduce prea multe variațiuni de la acțiunea de bază și reușește să fie el însuși destul de repetitiv. Din păcate, partea de poveste a DLC-ului lasă de dorit chiar mai mult decât povestea principală, în special din cauză că este atât de aerisită. Și mi-a părut rău, fiindcă Jimmy are o moacă genială și un potențial enorm ca personaj, cu mult mai mare decât cel arătat de Vito.

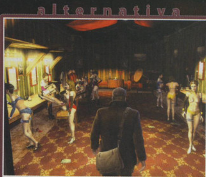
Mr. Mafia II, Don Liguerdopol send his regards

Deși n-am avut nicio preconcepție legată de joc și am reușit să trec relativ bine peste șocul schimbării direcției către o abordare mai realistă, cu toate că prefer oricând viziunea romantică a predecesorului, nu pot să nu-l îngrop. Și nici nu-l pot îngropa cu drag, fiindcă pe alocuri m-a dezgustat, alteori m-a plictisit, de multe ori m-a enervat și în anumite puncte m-a adus la culmea exasperării, atât în momente de gameplay, dar și în multitudinea de schimburi de replici absolut cretinoide și în reprezentarea incoerentă, schizofrenică a personajelor. Sincer, pot scrie oricând un scenariu mai bun, stând pe budă cu febră, indigestie, dureri de dinți și cu telefonul sunând, pe timp de incendiu. Am înțeles că scenariul lui Mafia II numără 700 de pagini. Părerea mea: păcat de copaci. Momentul chipurile culminant al jocului îl găsește pe Vito trezindu-se din dobitocie și dându-și seama că a fost tot timpul manipulat, când de unul, când de altul. Pe scurt, își dă seama că e un prost fără personalitate. Și ghiciți ce face? Îl execută pe un individ, spunându-i „Asta o fac pentru mine!". Asta în condițiile în care fusese trimis acolo in mod specific de către un lider mafiot, care nu i-a dat de ales, iar victima nu era nici pe departe cel mai pătat dintre personaje și nu-i făcuse la fel de mult rău precum alții, pe care-i curățase fără prea multe scântei și pasiune. Credeți-mă, până la final mi-aș fi dorit să pot intra în pielea oricărui alt personaj, oricât de amărât, secundar, din jocul ăsta. Nu mai știam cum să fug de Vito, în pielea căruia nu m-am simțit bine nici măcar o secundă și față de care n-am găsit nici măcar o singură punte pentru a mă putea cufunda puțintel în gândurile sale. Mi s-a făcut în schimb dor de Tommy Angelo și am procurat primul Mafia, pe care l-am butonat și vă confirm că, așa vechi cum este, rămâne un joc incomparabil mai bun decât această slabă și fadă continuare. Mafia II este un joc generic, cu lipsuri, pe care-l scot prezentarea audiovizuală de excepție, modelul de condus și pac-pac-ul relativ satisfăcător. Sfatul meu: așteptați o reducere. ■

Caleb



alternativa



THE SABOTEUR

Tot un joculeț open world care vine cu o poveste interesantă de spus, cu un protagonist carismatic și un decor inedit - Parisul aflat sub ocupație, în timpul celei de-a doua bubuieli mondiale. Cu mult mai multe activități interesante de sabotaj, deghizare, spionaj, cățărat precum în Assassin's Creed și conținut mai bogat - deși nefinalizat întru totul, oferă peste douăzeci de ore de adrenalină, gameplay distractiv, grafică decentă și sunet de excepție. Vi-l recomand călduros în locul lui Mafia II.

**LEVEL IANUARIE 2010*

BUNE:
- grafică excelentă, muzică bună, atmosferă autentică
- personaje detaliate și expresive
- comportamentul mașinilor
- orașul e un decor superb

RELE:
- poveste slabă și incompletă; pentru completare, plătești DLC
- AI execrabil, lipsesc ineditul și diversitatea, activități inutile
- scurt, mission design mediocru

CONCLUZIE: Așteptările pentru continuarea clasicului Mafia au fost mari, însă povestea mediocră, incompletă și protagonistul insipid, conținutul zgârcit cantitativ, lipsa ineditului, designul îndoielnic al misiunilor și al anumitor aspecte de joc plus lăcomia de a oferi conținut care trebuia să intre din prima via DLC-uri pe bani îl bagă în mormânt.

7,8

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen Action / Adventure **Producător** 2K Czech **Distribuitor** 2K Games / 1C
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.mafia2game.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 3 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** nVidia 8600 / Radeon HD 2600 256 MB

AMNESIA
THE DARK DESCENT

Mori şi devino!

Vă spun sincer, nu am fost niciodată vreun fan al genului horror. M-aş putea considera cel mult un consumator ocazional. Iar asta pentru că nu pot înţelege de ce aş încerca să aduc mai multă oroare în viaţă decât există. Par egzamplu, cunoaşteţi oroarea pe care o trăieşte un copil la întoarcerea acasă a tatălui său beat rangă şi pus pe umplut de sânge orice mişcă prin casă? Cunoaşteţi ce înseamnă să trăieşti ani după ani într-o tensiune continuă, pentru ca apoi să creşti, şi, când, în sfârşit, ai putea fi liber de toate angoasele tale, de acea apăsare nemărginită pe inimă şi suflet, să dobândeşti cunoaşterea şi să vezi în jurul tău răutatea, ignoranţa, ura, lipsa de înţelegere şi discernământ, Pandora desnuda îmbiindu-te cu cele mai oribile obscenităţi către cutia ei, niciodată a milei?

Este totul un joc, veţi spune. Aşa mi-am spus şi eu, până la urmă, iar ludicul creaţiei m-a îndemnat deseori să păşesc în afara căilor mele şi să pătrund în teritorii care, neaşteptat, m-au schimbat. Aşa i-am cunoscut pe Stravinsky, Hindemith, Skriabin, chiar Wagner. Şi pe Lovecraft. Până la Lovecraft obişnuiam să răsfoiesc diverse povestioare, nuvele, scrieri cu tente horror, din acelea de fuziune între romanul gotic şi cel romantic, atât de obişnuite pentru secolul al XIX-lea. Evident, nu mă speria nimic, cel mult mă amuzau inventivitatea autorilor, procedeele lor, agitaţia deosebită a eroilor din acele scrieri, felul colorat în care erau explorate trăirile intense, dar sordide, ale acestora.

Nu am fost niciodată cu adevărat „imersat" în astfel de scrieri, privindu-le cu un zâmbet detaşat, dar prietenos, bravo măi băieţi, scrieţi, numa' scrieţi pe limba voastră! Cam aşa îmi vine să le spun şi tuturor death-erilor şi black-erilor care se întâmplă să nu fie „Death", „Celtic Frost" sau „Venom". În general, puţine lucruri îmi pot transmite angoasa, aia pe bune, aia reală. Angoasa de acasă.

Şi totuşi, drumul către Lovecraft mi-a fost netezit de Edgar Allan Poe. Nu cu una din scrierile sale celebre pentru oroarea lor, precum cea cu pendulul... ci de extraordinarul roman de mici dimensiuni „Aventurile lui Gordon Pym". That was horror, indeed! La câţiva ani după experienţa, năucitoare pentru un copil, a lecturii aventurilor lui Gordon Pym, a urmat revelaţia adolescentului care a dat, absolut neaşteptat, într-un almanah România Literară, parcă, peste o povestioară a lui

Lovecraft insignifiantă în aparență, aproape de neluat în seamă pe lângă monumentalele construcții ale Celor Vechi. Era vorba despre „Muzica lui Erich Zahn".

Nu voi intra în amănunte despre acea scriere - a povesti despre un horror bun este ca și cum ai turna apă în pahar ca să intuiești gustul vinului. Vă voi spune doar că, pentru mine, „Muzica lui Erich Zahn" a fost una din foarte puținele creații horror care m-au prins. Iar, de-a lungul anilor, impresia mea că genul horror este foarte, foarte sărac în perle negre s-a adâncit...



„Tu, monstrule, n-ai priceput"

De aceea, nici în jocuri nu m-am prea lăsat convins să încerc horror-uri. Am trecut prin Darkseed-uri, dar nu oroarea m-a atras, ci povestea în sine, puzzle-urile și artwork-ul lui Giger. Am băgat Sanitarium, dar acolo oroarea este doar una dintre trăirile puternice - oricum un caz special. Am făcut mișto de seria Blair Witch și cred că nici până azi Dumnezeu nu m-a pedepsit pentru asta. Am început să joc vreo trei Silent Hill-uri, dar nu am reușit să trec de prima treime a lor - mi s-au părut plicticoase. Iar dacă ar fi să consider Resident Evil ca fiind horror, ei bine, poate că aș putea râde sănătos mai des. Din seria F.E.A.R., primul titlu și expansion-ul celui de-al doilea, Reborn, au fost pentru mine horroruri pe bune, foarte pe bune. La fel și seria Darkness Within, după mine exemple cu adevărat interesante ale genului, rude bune, de sânge, cu Amnesia... Despre Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth nu vă mai spun nimic, decât că a primit titlul de jocul anului din partea revistei noastre, în 2006.

Totuși, reticent am fost în permanență relativ la genul horror - nu m-am înghesuit să joc astfel de titluri. Cu toate acestea (sau poate tocmai de aceea?), cioLAN a insistat pe lângă mine să scriu Amnesia - The Dark Descent. Evident, fiind cea mai recentă creație a celor de la Frictional Games, a trebuit să fac ceva înainte de a mă apuca de Amnesia: să bag la repezeală primele lor producții, adică cele trei titluri ale seriei Penumbra: Overture, Black Plague, Requiem. Pe care le trecusem cu vederea până acum, după cum v-am mai zis, din motive de reticență.



„E noaptea clasică de walpurgie"

Seria Penumbra a realizat o sinteză a elementelor de gameplay specifice horror-ului ce se adunaseră până atunci. Astfel, o mare importanță o avea starea psihică a personajului pe care îl controlezi. La auzul unor sunete ciudate/neplăcute/înspăimântătoare, la vederea unui monstru/cadavru sau a unei mizerii evocatoare, imaginea se tulbură, comenzile pe care le dai eroului tău sunt aduse tot mai greu la îndeplinire, crescând neîndemânarea, timpul se dilată, totul pare ca dintr-un coșmar. Te poți ascunde în întuneric, unde stai pe vine încercând să nu fii auzit sau văzut de inamicii terifianți care străbat anumite niveluri, dar, dacă privești direct la unul din aceștia, poți face o criză de panică și te vei da de gol.

Ceea ce e naspa, pentru că vei fi atacat, și este foarte puțin ce poți face împotriva monștrilor ucigași din Penumbre. E drept, împotriva câinilor/lupilor te aperi urcând pe ceva și dând cu târnăcopul în ei, dar asta nu merge cu alți oponenți. De altfel, chiar și dacă vrei să folosești vreo armă, aceasta nu prea există, trebuie să apelezi la unelte, pe care le manevrezi dificil, din cauza modalității de control care este foarte greoaie pentru meleeul în timp real. Una peste alta, aceasta generează o continuă stare de neputință, de frustrare, peste care se instaurează lesne teama. Inițial am înjurat cu sete Penumbrele pentru controlul îngălat și pentru absența armelor „adevărate", pentru ca treptat să intru în atmosferă, în convenția seriei, înțelegându-i frumusețea. Da, există acolo o frumusețe la nivel conceptual, o



inventivitate în a aduna toate cele necesare pentru a genera oroarea. Și asta nu e puțin lucru.

Totuși, ceva nu mi-a plăcut la Penumbre. Mi-au dat prea mult senzația de horror la borcan, făcut aproape magistral, dar după o rețetă, anume pentru a satisface o piață, dar și pentru a demonstra valoarea și validitatea unui engine de joc superlativ la vremea aceea. Nu m-a încântat deloc povestea, după mine un amalgam puțin original și nespectaculos de elemente clasice, iar grafica mi s-a părut necizelată, lipsită de detaliu și efecte speciale, dar am apreciat puzzle-urile și mai ales atmosfera - omul responsabil de sunet și-a făcut mai mult decât toți banii.

„Mă supără prea tare"

Poate că decorul este foarte important într-un horror. Asta cred că m-a înfășurat în plasă din primele minute petrecute în Amnesia The Dark Descent - scena și timpul: cândva în 1830, într-un bătrân castel din Prusia, încărcat de enigme, umbre și legende. Foarte, foarte important mi se pare faptul că grafica a evoluat enorm față de seria Penumbra, servind fără cusur jocului și atmosferei. Iar, dacă mai era posibil, sunetul este și mai bine făcut, atât fondul muzical, dar și cel de zgomote, precum și evenimentele sonore. Voice acting-ul nu este doar superb, ci și original - căci actanții dramei din Amnesia există doar prin glas. Apoi, engine-ul fizic este finisat, mai natural făcut. Puzzle-urile sunt cel puțin la fel de interesante, chiar dacă nu tocmai grele. Și cu asta am zis cam tot despre Amnesia, nu?

Ei bine, aproape tot, dar puținul nespus încă este esențial. În primul rând este vorba despre sănătatea mintală. Evenimentele negative și staționarea în întuneric îți scad stabilitatea mentală până la nivelul crizei de panică și/sau al colapsului, leșinului. Dacă vrei să nu-ți pice moralul, trebuie să ajungi într-un loc oarecum mai sigur și să-ți tragi răsuflarea. A, și mai trebuie să stai și în lumină... de parcă asta ar fi safe într-un joc precum Amnesia, în care furișarea are un rol deloc secundar... Oricum, important este că lumina devine o resursă, de care depinde starea minții tale. Și, uite-așa, în loc să culegi parabluște sau foxtrogârci, ca în restul jocurilor, umbli de năuc după recipiente cu ulei de lampă și amnare, cu care să-ți faci lumină.

Sincer, mi se pare de tot rahatul ca într-un horror valoros să fii nevoit să bâjbâi în tot locul după amnare și ulei de candelă. Sux, sux, sux. Strică o bună parte din imersie: te miri unde dai peste amnare ori șipuri cu ulei. Pur și simplu, pare atât de forțată chestia, atât de lipită cu mâna, atât de căutată numai ca să fie acolo ceva care te deranjează și te pune în mișcare, încât îmi vine să urlu la producători: bă, creier pentru o idee mai bună, mai naturală, mai firească, nu ați avut? Senzația pe care ți-o lasă felul în care a fost implementat mecanismul dependenței de lumină este una de supralicitare lipsită de subtilitate, grosieră, a unei idei care trebuia exploatată cu finețe, la adevărata ei valoare.

Poate că Frictional Games s-au uitat prea mult la Cryostasis și au luat de acolo cu găleata ceva ce trebuia luat cu pipeta și rafinat mai departe. Vreau să spun, felul în care acționează asupra ta înghețul în Cryostasis și felul în care privarea de lumină are efect asupra ta în Amnesia mi se par suspect de asemănătoare. Atâta doar că în Cryostasis trebuie să găsești o sursă de căldură, și nu una de lumină...

Altfel, manifestările vizibile ale pierderii minților mi se par excelent concepute, în ansamblu mai bine realizate decât în Call Of Cthulhu Dark Corners of the Earth, cu care Amnesia seamănă enorm sub acest aspect. Atâta doar că, așa cum foarte bine observa cioLAN, în Call Of Cthulhu DCotE ți se putea întâmpla ca, în timpul unei crize de panică ajunse la paroxism, să întorci pistolul către tine, să ți-l bagi în gură și să tragi... Ceea ce, fie vorba între noi, e deloc obișnuit într-un joc, iar în Call Of Cthulhu nu dă senzația că este o chestie căutată, destinată a șoca cu orice preț, ci este naturală consecință a cursului unui joc halucinant. În Amnesia, pierderea minților se lasă întâi cu încetinirea reacțiilor, apoi cu o cădere pe podea și la final cu leșin. Din care te trezești bine



mersi, un pic mai târziu.

Practic, pierderea minților este periculoasă cu adevărat numai dacă tocmai erai urmărit de vreun monstru. Sau dacă ai ceva treabă și jocul te reține prea mult cu amețelile și leșinul. Per total, sănătatea mintală și dependența de lumină sunt mai mult o chestie de feeling și atmosferă, ceea ce nu m-a încântat deloc - vezi Call Of Cthulhu DCotE, radical și ultimativ în această privință. Iar dacă la asta adaugi și porcăria de naivitate grosolană a implementării amnarelor și uleiului de lampă, doar cu atât rămâi, cu senzația. Asta e și ideea, până la urmă, dar trebuie să fii ușor decervelat ca să nu ajungi să te enervreze pe alocuri strâvezimea, repet, grosolană a implementării mecanismului dependenței de lumină și, corelat, al pierderii minților, în contextul căutării de ouă prin iarbă, scuze, de amnare și lubrifianți.

Cele câteva pasaje în care îmi trebuia cu adevărat lumină, că fără ea mi-ar fi fost imposibil să văd ce fac și pe unde merg, au fost singurele locuri în care chestia cu lampa mi s-a părut logică, necesară și de bun augur pentru experiența de joc. Poate că mult, mult mai puține amnare și sticluțe de ulei, dar indispensabile în câteva locuri din joc, eventual ca parte din câte un puzzle, ar fi făcut bine calității acestei componente de gameplay.

„Mă dau delirului, plăcerii dureroase"

Culmea este că, până la urmă, treaba asta cu amnarele și felinarele cu care v-am frecat atât de tare nici nu este chiar așa de dureroasă cum v-am lăsat impresia, poți trece peste ea destul de ușor pentru că Amnesia este atât de învăluitor prin toate celelalte elemente ale sale încât pur și simplu nu te poți opri să joci și să simți. Și unul din lucrurile care te împing mai departe este contrastul.

După mine, majoritatea horror-urilor comerciale, de serie B spre C, suferă de o problemă care le face de neconsumat pentru o minte cel puțin trează, dacă nu sănătoasă: lipsa contrastelor. În general, totul se desfășoară într-o masă de adrenalină, punctată de eviscerări, decapitări și zombificări, pe un fundal de zbierete, grohăituri și respirații sacadate. Mă rog, exagerez, dar nici în jocuri nu ducem lipsă de o astfel de liniaritate a horrorificului.

Însă, un horror cu adevărat bun aproape că își transcende condiția și încetează de a mai fi doar horror. Mă gândesc aici la Sanitarium și Cryostasis, în care există momente de intens și dramatic contrast cu sordiditatea părților horror ale jocului, momente de extraordinară căldură, de regret înlăcrimat, dar și de sacrificiu curajos, momente în care mâna magică a creatorului jocului dă la o parte cortina grea a durerii și întunericului, arătându-ți recompensa fără de preț a chinurilor tale, câștigul tău: propria umanitate.

Inițial, am crezut că Amnesia suferă de boala horrorului ieftin și nu prea bun, adică de lipsa contrastelor. Treptat am înțeles că m-am înșelat, că există, de fapt, o textură a contrastelor în Amnesia, dar aceasta nu funcționează clasic, așa cum m-am obișnuit de la Sanitarium sau Cryostasis, adică opunând o lumină orbitoare, de dincolo de lumea noastră, unui întuneric visceral. Nu, în Amnesia întunericului i se opune și mai întunericul. Negrului, negrul și mai negru. Iar recompensa pentru toate încercările tale nu este ceea ce câștigi, ci ceea ce te străduiești din răsputeri să nu pierzi: propria umanitate.

Sincer, mi se pare un procedeu foarte dificil, realizarea acestor contraste nu între lumină și întuneric, ci între întuneric și abis. A susține un joc întreg pe această opoziție, făcându-l astfel perfect viabil și straniu atractiv mi se pare una din dovezile de geniu date de oamenii de la Frictional Games.

The dark towers of Brennenburg rose above the forest and were silhouetted against the snow-white moon. He couldn't help feeling sad for some reason.

Loading





„Luminile în sală tulburi ard"

Vizual, întunericul și clarobscurul din Amnesia sunt formidabil redate. Grafica jocului este una de excepție, iar lumina este un personaj în sine. Apoi texturile, culorile, obiectele de artă sau cele obișnuite, arhitectura, ornamentațiile, toate sunt de excepție, conturând fără nici un cusur scena perfectă pentru desfășurarea acțiunii din joc, potențând la maximum trăirile pe care acesta ți le induce. În opinia mea, care tânjeam de mult pentru un continuator, măcar sub aspectul graficii, al monumentalului Thief 3 Deadly Shadows, Amnesia merită considerat ca atare, reușind chiar să-și depășească precursorul - repet, sub aspectul vizualului și al folosirii luminii.

Dar grafica nu înseamnă numai mediul 3D al nivelurilor din joc, ci, în egală măsură, desenele din ecranele de încărcare ce apar între acestea. Rar mi-a fost dat să vad o asemenea atenție pentru un detaliu de această natură, dar, surpriză, însoțite de text, aceste desene sunt o componentă esențială a story-ului din Amnesia. Și este nevoie de acest procedeu de susținere a poveștii, pentru că textul folosit nu este în mare cantitate în Amesia, dar trăirile, întâmplările, ideile și abominațiunile sunt atât de multe și consistente încât creatorii au apelat la diverse tehnici de „împrăștiere" a materialului epic pe suprafața întregului joc - iar ecranele de încărcare erau numai bune pentru asta, cu atât mai mult cu cât puteau fi sincronizate cu restul elementelor.

Eroul principal este un tânăr explorator și om de știință în formare, care aduce dintr-o expediție în deșert resturile unui artefact straniu, descoperit în împrejurări neobișnuite. Dar artefactul părea urmărit de un duh rău, o Umbră distrugătoare ce ucidea totul în calea ei către ținta sa finală - posesorul actual al artefactului. Omul nostru sesizează pericolul ce îl amenință și cere ajutor „across the Europe". Răspunsul îi vine de la o misterioasă figură nobiliară, un anume Alexander de Brennenburg. Iar de aici încep toate acele lucruri cumplite pe care personajul principal încearcă să le uite, pentru a putea să le răscumpere.

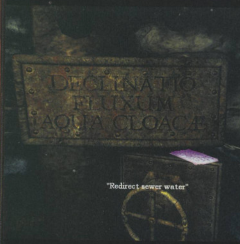


Schimbarea unui om, halucinanta sa alunecare către o ființă lipsită de scrupul pentru că e orbită de justificări, întovărășirea întru rău, pierderea simțului binelui și a bunului simț, aplecarea conștiinței în fața coșmarului. Toate acestea sunt redate prin folosirea impecabilă a flashback-urilor, interludiilor, a lecturilor din notele descoperite pe parcursul jocurilor, toate combinate și cu materia de story condensată în ecranele de încărcare, magistral folosite pentru a transmite mai degrabă senzații, decât informație seacă, descriptivă.

În Amnesia, nu povestea în sine este excepțională - ea fiind tot un cumul de locuri comune ale genului horror romantic - ci tehnicile prin care este expusă, gradual, în împletire cu celelalte elemente ale jocului, la modul cel mai firesc. Iar apoi mai contează, pentru cei care au o „oarecare" fascinație pentru vremurile ce i-au precedat, și micile amănunte, cum ar fi utilizarea inscripțiilor latine sau a numelor latine combinate cu cele germane. Genul ăsta de finețuri ajută la conturarea din aproape nimic a imaginii cvasiintegrale a unui spațiu de civilizație și a unui timp după care, uneori, poate mai și tânjim, câte unii nostalgici ai lui E.T.A. Hoffman and alike...

„Și să se-ntâmple multe, mai ales!"

Nu în ultimul rând, admir reținerea creatorilor jocului în a se lansa deșănțat în orice direcție, mai ales epică. Deși Amnesia este plin de dovezi ale imaginației, se folosește minimul strict necesar pentru orice, nimic nu este irosit fără rost sau pentru a lua fața clientului. Rară această calitate a stăpânirii de sine în conceperea unui joc, a discreției în îmbinarea lui, a perfectei gradații în crescendo subtil către final, cu mici momente interme-





diare de vârf şi de respiro, şi doar un singur pasaj de senitate, oază de linişte increzătoare, scurt trăitoare undeva la inceputul celei de-a doua jumătăţi a jocului.

Sub biciul producătorului şi/sau distribuitorului, de obicei jocurile sunt prea puţin stăpânite de mâna dezvoltatorilor lor, care îndeasă cât mai multe chestii, cât mai orbitoare, mai zgomotoase şi mai aiuritoare, acţiune, adrenalină, vulgaritate şi fun. F.ck that fun! E exact ca volumul pieselor date la radio şi pe posturile comerciale de muzică: totul la maxim, până la zdrobirea creierilor şi a oricăror simţiri, nuanţe sau trăiri discrete şi intermediare! Daţi iubirea la maximum!!! Aduceţi distracţia în distorsiune la cât de tare o daţi pe posturi!!! Rupeţi urechile cu bucuria! Saltă inima-n plăcere pe decibeli de dans bubuitor şi forţat până la limita ruperii. Mi se rupe inima. Mi se rupe de tot. Şi de toate.

Amnesia readuce în faţa noastră o artă de mult uitată. Aceea a subtilităţii, a bunului gust, a gradării, a puţinului, a încetului şi a inteligenţei discrete, arta de a crea climaxuri delicate, concentrări de stare de spirit, finaluri. Finaluri care nu sunt neapărat apoteotice, nu vin ca o recompensă monumentală şi eroică, ci sunt destinate consumului, din nou discret, de sine, şi reflecţiei interioare.

Iar faptul că jocul nu are combat deloc, monştrii sunt puţini şi deloc variaţi, iar duşmanul cel mai înverşunat îţi eşti chiar tu, cu spaimele şi halucinaţiile tale, cu reacţiile pe care Amnesia reuşeşte să ţi le deştepte din locuri pe care nici nu ştiai că le mai ai în mintea ta, toate acestea întregesc impecabil unul din cele mai bune jocuri din istorie. Nu am spus unul din cele mai bune jocuri horror din istorie, ci unul din cele mai bune jocuri, pur şi simplu.

Doresc foarte mult ca Frictional Games să nu mai facă niciodată un joc. Să dispară, să se dizolve în altceva, dar să rămână la atât, la Amnesia. Astfel de creaţii trebuie să fie rare, ca un Gordon Pym, ca un Erich Zahn. După ele trebuie să rămână un gol, pe care tu să îl simţi.

Eu mi-am umplut acel gol cu Faust-ul lui Goethe. „Stirb und werde!".

■ **Marius Ghinea**

N. red. Citatele din Faust folosite în acest articol sunt preluate din traducerea regretatului Mihail Nemeş, apărută în 2005 la editura Paralela 45.

alternativa



CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

Aş fi putut pune aici Penumbrele, dar, în fond, mai bine vă ofer o alternativă reală decât un geamăn simpatic care a fost bolnav rău când era mic. Call of Cthulhu DCotE are de toate din cele pe care le are şi Amnesia, numai că aşezate altcumva, cu greutatea distribuită în alt fel, un pic mai curajos, dar poate că imperfect. Oricum, un titlu de gen care îşi împarte podiumul cu Amnesia, fără probleme.

***LEVEL APRILIE 2006**

BUNE:
- negrule, ce?
- şi da, te sperie

RELE:
- feştila şi amnarul

CONCLUZIE:



A doua profesiune a mea fiind sunetul, nu am putut să nu remarc impecabila caracterizare pe care cioLAN a făcut-o acestui joc: „Amnesia are un răspuns în demenţă foarte bun!". Dixit.

9,6



GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Survival horror **Producător** Frictional Games **Distribuitor** Frictional Games **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** www.amnesiagame.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** P4 2 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** Radeon HD/ GeForce 6

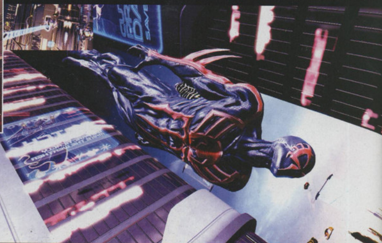
Cu penelul pe pânza de păianjen

SPIDER-MAN™ SHATTERED DIMENSIONS

Pentru 99% dintre locuitorii acestei planete, viața este extraordinar de searbădă. Fiecare zi seamănă foarte mult cu cea de dinainte și poți fi sigur că va fi la fel cu cea care va urma. Trăim vremuri ce nu ne permit să facem chestii noi, deoarece suntem blocați în activități ce trebuie să ne pună pe masă pâinea noastră cea de toate zilele. Nu poți să te desprinzi prea mult timp de școală sau muncă, deoarece am fost învățați că, dacă nu te ții de treabă, o să ajungi un terchea berchea fără viitor. Așa că, în afară de foarte rarele aventuri planificate cu luni înainte, nimic nu ne scoate din monotonia în care am fost aruncați cu picioarele înainte de când am făcut ochi. Doar când ești copil mai poți să scoți capul din mizerie prin imaginație. Pentru ei au fost inventate benzile desenate, pentru ei au apărut supereroii ce trăiesc o nouă aventură în fiecare zi. Doar ei mai închid ochii și se transferă într-o lume plină de culoare, trăiri intense și aventuri minunate.



Ce prostii vorbesc... cum să fie doar copiii cei care visează? Cu mic, cu mare, toți închidem ochii atunci când avem un pic de timp liber și ne imaginăm lucruri nemaivăzute, lumi îndepărtate și pline de forțe bune și rele cu care ne războim pentru a triumfa. Dacă imaginația nu ne ajută, apelăm la lucrările maeștrilor în branșă și trăim ceea ce alții au creat pentru noi. Așa că fiecare dintre noi se identifică cu un personaj preferat. Copiii cu un supererou, părinții cu un personaj celebru dintr-un film despre viață, iar bunicii cu un personaj de carte. Superman, Dorian Gray, Scarlett O'Hara sau whoever rocks your boat, după cum spune americanul, apar în mintea oricui în momentele în care visează la o altă lume, o altă personalitate, o altă viață. Unii visează la









pace, alții la fapte de vitejie, alții la lene, dar toți visează la propriul eu într-o altă carcasă. Nu neapărat mai frumoasă, ci mai puternică. Nu neapărat fizic, cât psihic.

Iată cum iau naștere supereroii. De la cei din trecutul foarte îndepărtat, ca Rahan, la cei din trecutul mai apropiat, ca Lancelot sau Sherlock Holmes, la cei din prezent, ca Superman sau Spiderman, sau din viitor, ca Jean-Luc Picard (haha!).

Cu tableta în alte dimensiuni

Activision a lăsat la o parte free roaming-ul cu care ne obișnuisem în trecut în jocurile cu Spiderman și a venit cu un nou joc și o nouă poveste. Bazându-se în special pe benzile desenate (pentru că nu a mai apărut niciun film cu și despre Omul Păianjen anul acesta), Activision ne pune în brațe cel mai bun joc de până acum din seria Spiderman. Deși au lăsat baltă free roaming-ul ce era atât de interesant și de atrăgător în jocurile de dinainte, acțiunea jocului este atât de antrenantă, încât nu ai timp să îți dai seama că tot ceea ce faci o faci pe un traseu bine predefinit și marcat cu mult înainte ca tu să îți arunci pânzele de colo-colo.

Totul pleacă de la Mysterio și poftele sale nemăsurate de putere. Surprins de Spiderman în momentul în care încerca să subtilizeze o tăbliță veche dintr-un muzeu nou, Mysterio vrea să se folosească de puterea iluziilor pentru a scăpa cu fața curată. În nebunia ce urmează, tăblița cu nume deranjant de clișee, Tăblița Ordinii și a Haosului, se sparge în câteva bucăți. Dar cum ne aflăm într-un univers care nu este caracterizat prin normalitate, în loc ca bucățile rezultate prin spargere să cadă pe jos, se împrăștie în patru dimensiuni diferite. Prima dintre ele este chiar cea în care conflictul inițial a avut loc și îl are ca protagonist pe bunul nostru prieten Omul Păianjen, așa cum îl cunoaștem de la TV. Cea de-a doua este una a viitorului, mai precis 2099, în care Omul Păianjen este mai tehnologizat, dar parcă mai gay. Cea de-a treia este una al cărui personaj principal este un Spiderman mai tânăr, care se folosește de puterile costumului simbiot. Știți voi, acela negru și mișto. Iar cea de-a patra dimensiune este de departe cea care m-a impresionat. O lume sumbră și neagră, un Gotham al anilor '30 și un erou pe măsură.

În mare, tăblița respectivă poate distruge viața nu numai din dimensiunea „noastră", dar și din orice altă









lume alternativă. Asta bineînțeles dacă nu este folosită cum trebuie. Pe felie intră Madame Web, o veche cunoştinţă a celor familiarizaţi cu benzile desenate, dar o nouă protagonistă a jocurilor cu Omul Păianjen pe calculator. Un personaj aproape mistic, o bă-bătăie înspăimântătoare ca mod propriu de prezentare, dar cu o inimă mare şi caldă, madama este puntea de legătură a Omului Păianjen între cele patru dimensiuni în care evenimentele vor avea loc. Un telepat puternic (nu există feminin pentru telepat, nu?) și o clarvăzătoare și mai puternică, această doamnă a lumii dintre lumi va contacta cele patru versiuni ale lui Spidey şi îl va ajuta mai mult sau mai puțin în recuperarea fragmentelor de tăbliță.

Fiecare dimensiune şi fiecare Om Păianjen are personalitatea și farmecul său. Lumea noastră, dacă îi pot spune aşa, are o înfăţişare foarte apropiată de o bandă desenată animată şi totul este prezentat cu un efect de film grain pronunțat. La prima vedere pare deranjant, dar după o jumătate de oră de joc, când se face trecerea în altă dimensiune, vei realiza că jocul este de fapt o sumă a patru jocuri diferite, fiecare realizat altfel, pentru a-ți oferi o altă experiență de joc. Acest Om Păianjen al prezentului este incredibil de încrezut şi la fiecare câteva secunde scoate câte o replică ce te lasă cu gura căscată. Îşi bate joc de adversari, vorbeşte singur dacă nu este nimeni în preajmă şi, în principiu, are o atitudine de cocalar încrezut. Ce îi mai lipsește este pitzipoanca blondă cu rădăcini negre, cu papuci din macrame şi ochelarii Clint Eastwood pe nas. Dar poate în viitor, cine ştie...

Omul Păianjen ce foloseşte costumul simbiot este mult mai simpatic. După cum spuneam, este o versiune mai tânără a Spiderman-ului nostru şi pentru asta este mult mai stăpânit în vorbe şi atitudine, deşi nici el nu este prea tăcut. De asemenea, este şi mult mai puternic şi mai agil datorită costumului de pe el, dezlănţuind combo-uri devastatoare asupra ghinioniştilor ce îi stau în cale. Lumea sa este una foarte sclipitoare şi curăţică. Dispar film grain-ul şi efectul de bandă desenată, dar intră bloom-ul şi lumina reflectată din absolut orice. O atmosferă foarte asemănătoare cu cea din lumea viitorului, unde grafica este aceeaşi, doar că în 2099 niciodată nu vei vedea pământul. Totul se întâmplă la înălțimi ameţitoare, printre zgârie nori gigantici sau prin holurile acestora.

Cu totul altfel stau lucrurile în anii '30. După cum spuneam mai sus, dimensiunea rămasă în urmă cu ceasul este Gotham City, cu o atmosferă tipică din Batman Arkham Asylum. S-au dus zilele în care ieşi la lumină şi te baţi ca chiorul cu o mie de adversari deodată. Spiderman din trecut nu este deloc un luptător încercat. Poate să dea şi el omorul dacă într-adevăr este nevoie, dar adevărata sa putere este reprezentată de stealth-ul şi take-down-urile din umbră. La fel ca și Batmam, Spidey va sta doar în umbră, de unde va aştepta momentul potrivit pentru a anihila în linişte deplină inamic după inamic. Poţi spune la revedere cu toată gura razelor soarelui, bloom-ului şi oricărui alt briz briz grafic.
Lumea acestui Om Păianjen este una întunecoasă, luminată doar de o lună anemică şi de câte un felinar cu gaz din o sută în o sută de metri. Dacă vei juca perfect, nu vei vedea o culoare caldă în niciunul dintre episoadele destinate lui Spiderman of the Past. Atâta timp cât nu eşti în lumina unui felinar, deci nu eşti în pericol să te observe cineva care se uită direct spre tine, eşti într-un univers





alb-negru. Te plimbi în linişte deplină şi cauţi locul perfect de unde să-ţi anihilezi duşmanii. În secunda în care ai călcat într-un loc luminos, totul se schimbă. Totul capătă culoare, costumul absolut bestial din piele începe să lucească, iar duşmanii te iau la ochi. Iar asta este un lucru RĂU! Mori atât de repede, încât nici nu se pune problema să te lupţi cu mai mult de doi adversari deodată. Mai ales dacă au şi arme de foc. Cum au pus ochii pe tine, cum se dă alarma şi toţi din zonă încep să te caute.

La fel ca în Batman Arkham Asylum, când eşti descoperit şi fugi, va rămâne un marker în locul în care ai fost văzut ultima oară, iar duşmanii vor patrula pentru ceva timp în acel punct. Evident, te poţi folosi de acest lucru pentru ambuscade sau alte glumiţe de acest fel. Din nefericire, deşi acest mod este foarte bine realizat, are mari probleme. Pentru a face un takedown, trebuie să fii într-o poziţie perfectă faţă de victimă. Pe un stâlp sau pe un cablu de curent deasupra sa. Pe un perete în diagonală faţă de el. Pendulând pe un fir de păianjen agăţat de tavan… în fine. Trebuie să fii cumva în o anumită rază. Când totul este perfect, îţi apare pe ecran butonul contextual pentru takedown. Problema este că nu apare de fiecare dată. Totul pare perfect, nimeni nu te vede, ţinta este complet pe dinafară, eşti la trei paşi în spatele său şi totuşi trebuie să te plimbi ca prostul în spatele său căutând punctul probabil predefinit din care trebuie să faci takedown-ul. Iar asta este cu atât mai frustrant cu cât nu poţi face un takedown corp la corp dacă eşti destul de aproape. Dacă ajungi imediat în spatele său şi îi sufli efectiv în ceafă, nu-i poţi suci gâtul, nu-i pui o piedică, nimic. Doar îi frigi un pumn în meclă, se dă alarma şi mori. Frustrant, mai ales că în toate jocurile stealth aceste takedown-uri corp la corp sunt sarea şi piperul. Dar oricum, dintre cele patru dimensiuni, aceasta este de departe cea mai interesantă. Mai ales că există provocări.



Goana după puncte

Ca şi până acum, pe măsură ce avansează în joc, Spiderman devine mai puternic. Însă există şi diferenţe. Spidey nu mai creşte în nivel datorită unor puncte normale de experienţă primite după fiecare adversar doborât. Acum trebuie să alerge în căutarea unor insigne în formă de păianjen ce îi dau o monedă de schimb pentru diferite abilităţi foarte necesare. Cu toate acestea, insignele nu constituie cel mai important mod de a face bani. Adevăratul mod de a strânge puncte sunt provocările nenumărate pe care le poţi realiza în cadrul fiecărui capitol. În meniu, aceste provocări îţi apar ca noduri într-o pânză de păianjen şi poţi alege să urmăreşti până la trei dintre ele pe ecran. Pentru fiecare personaj, aceste provocări variază incredibil. Astfel sunt provocări în care trebuie să faci cinci takedown-uri la rând fără să fii văzut sau să dobori zece inamici de pe stâlpi într-un singur web sling şi tot aşa. Toate aceste provocări îţi oferă un număr imens de puncte şi, dacă te concentrezi pe ele, poţi ignora cu desăvârşire insignele de pe drum.

Cu aceste puncte îţi poţi cumpăra prelungitoare pentru bara de viaţă şi multe combo-uri ce te vor ajuta să treci peste inamici ca tăvălugul.

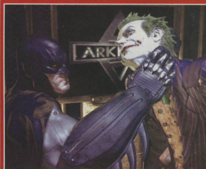


Să trăiască

După ce am jucat toate jocurile cu Spiderman, pot spune cu mâna pe inimă că Shattered Dimensions este cel mai bun joc al seriei. Modul în care este spusă povestea şi varietatea misiunilor compensează din plin lipsa free roaming-ului. Deşi per total este un joc excelent, tot mai are câteva mici probleme pe ici, pe colo, îndeajuns să te streseze într-atât încât să nu termini jocul dintr-o suflare.

■ **Koniec**

alternativa



BATMAN ARKHAM ASYLUM

Pentru mine, dimensiunea noir, tipică atmosferei din Gotham, a fost partea cea mai interesantă a jocului şi dacă a fost un joc la care să mă gândesc sau de care să îmi fie poftă după ce am jucat Shattered Dimensions, acesta a fost clar Batman Arkham Asylum. Atmosferă grea, închisă, apăsătoare, inamici deştepţi şi originali şi un erou mai mult decât hardcore, asta este Batman Arkham Asylum.

**LEVEL OCTOMBRIE 2009*

BUNE:
- grafica diferită pentru fiecare dimensiune
- gameplay-ul este demenţial, mai ales pentru copii

RELE:
- nu excelează prin nimic
- lipsa unei componente multiplayer

CONCLUZIE:



Un joc ce ar fi fost mediocru dacă ar fi avut parte de o singură dimensiune. Nu excelează prin cine ştie ce, dar cuantumul lucrurilor bune face ca jocul să merite toată atenţia voastră. Mai ales că în curând o să apară şi în variantă pentru PC!

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen Action **Producător** Beenox **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** spidermandimensions.marvel.com



TOM CLANCY'S H.A.W.X 2

Puțin mai aproape de cer

Produs de Ubisoft România, primul H.A.W.X. (High Altitude Warfare Experimental Squad) nu a fost deloc un joc prost, însă nu a reușit să-și convingă cumpărătorii: cei care se așteptau să capete simulare nu și-au primit porția mult râvnită, iar adepții modelului arcade l-au considerat prea generic. Dar asta nu l-a impiedicat să se vândă destul de bine în unele teritorii, atât cât să-și asigure continuitatea. Cu H.A.W.X. 2, echipa Ubisoft din România vrea să demonstreze că a învățat din greșelile trecutului, eliminând neajunsurile primului titlu din serie, îmbunătățind și îmbogățind părțile bune cu noi elemente de gameplay. Totuși, pentru că a fost creat în primul rând pentru console, H.A.W.X. 2 rămâne la bază tot un titlu arcade, dar cu o înclinație ceva mai mare către simulare, ceea ce nu este un lucru tocmai rău, pentru că astfel nu avem nevoie de cine știe ce joystick performant ca să-i controlăm ușor zburătoarele. Ce-i drept, ar fi recomandat, însă controller-ul consolei își face suficient de bine treaba, atât pe Xbox 360, cât și pe PlayStation 3.


Manevre de eschivă

Numele meu este Războl!

Firul narativ, cu referiri directe la universul Tom Clancy, este mai complex decât în H.A.W.X., evenimentele din H.A.W.X. 2 continuând povestea din primul joc pe fundalul unei amenințări nucleare. Astfel, piloții H.A.W.X. sunt expediați în Orientul Mijlociu să investigheze dispariția unor dispozitive nucleare sustrase din Rusia, iar jucătorul este pus în situația de a intra, pe rând, în pielea a trei piloți diferiți: un american, un englez și un rus, abordând astfel situația din perspectiva unică a fiecărei părți implicate în parte. Drept urmare, ni se oferă șansa de a pilota 32 de modele diferite de avioane, inclusiv F22 Raptor, Eurofighter și diverse MiG-uri în misiuni de recunoaștere, de escortă, de luptă, de bombardament la sol, chiar și alimentare în aer, însă nu pare să existe o diferență notabilă de control între ele. Pentru unii acesta poate fi un neajuns, dar pentru alții, care pur și simplu caută o experiență cursivă, lipsită de obligativitatea adaptării la schema de control a fiecărui tip de aparat în parte, este mană cerească. Dar să revenim...

La prima vedere, atât mediul de joc, cât și avioanele sunt mult mai detaliate, astfel că nu de puține ori am avut dificultăți în a-mi stăpâni impulsul de a elibera manșa și a plimba camera în jurul avionului, doar ca să admir peisajul. Este mai viu și mai credibil decât în primul H.A.W.X., imperfecțiunile – acolo unde acestea exis-


Punct ochit, punct lovit!

Agitație rusească

Precizie chirurgicală

Hai cu decolarea!

tă – fiind vizibile doar de la mică înălțime. De asemenea, Ubi a introdus în mecanica jocului necesitatea de a decola și a ateriza la începutul și finele fiecărei misiuni. Manevrele cu pricina sunt destul de ușor de executat, iar aparatura de bord indică viteza ideală pe care trebuie să o atingi înainte de a trage de manșă în cazul decolării. Aterizarea este cel puțin la fel de facilă, jocul indicând până și momentul în care trebuie să scoți trenul de aterizare. Pentru cei mai puțin familiarizați cu astfel de jocuri, există posibilitatea activării unui sistem de ghidare care te ajută să așezi corect avionul deasupra pistei înainte de aterizare. Un sistem asemănător poate fi utilizat și în cazul ochirii inamicului pentru a fixa mai bine racheta pe țintă. Bineînțeles, toate sistemele de asistență pot fi dezactivate dacă vă simțiți în stare, chestie de recomandat în cazul jucătorilor cu experiență într-ale simulatoarelor de zburătoare.

Și totuși, în ciuda faptului că jocul înclină balanța în favoarea modului de joc arcade, mecanica de joc fiind una cel mult semi-realistă, avionul se poate dovedi greu de manevrat în cazul luptelor aeriene „mano-a-mano" (sau dogfights, cum vreți voi să le ziceți). Asta nu înseamnă că avionul devine incontrolabil folosind un controller, pentru că în cele din urmă te obișnuiești cu toate, însă joystick-ul se dovedește a fi opțiunea ideală în astfel de situații, indiferent că avem de-a face un simulator aviatic sau un arcade. Drept pentru care așteptăm versiunea pentru PC cu nerăbdare.

A fost și el...

În schimb, interfața este foarte intuitivă, astfel că nu am avut mari probleme în a identifica și lovi cu precizie țintele la sol, iar mica oglindă în care poți vedea rachetele care îți vânează coada poate fi extrem de utilă, deoarece îl ajută pe jucător să execute manevre corecte de evitare a lor. Problema cu adevărat mare constă în faptul că, indiferent cât de mulți camarazi zumzăie pe lângă tine în toiul misiunilor la un moment dat, tot tu ești cel care, aparent, duce tot greul, nevoit să distrugă majoritatea țintelor fără un ajutor substanțial din partea AI-ului.

Rețeta

Luptele aeriene reprezintă principala atracție în H.A.W.X. 2, însă pilotajul nu este singura îndeletnicire a jucătorului de-a lungul aventurii. Experiența de joc este condimentată cu diverse îndeletniciri secundare, cum ar fi o serie de misiuni de escortă și supraveghere în care suntem nevoiți să controlăm vehicule aeriene comandate de la distanță (așa-zisele UAV-uri) sau turelele unui avion AC-130 pe timp de noapte. Îndeletnicirea din urmă este foarte antrenantă, deoarece puterea de foc pe care ai la dispoziție într-un astfel de caz este impresionantă. Misiunile în cauză nu sunt nici prea lungi, nici foarte solicitante și încearcă să împiedice apariția monotoniei sau să o spargă acolo unde este deja instalată, însă nu reușesc de fiecare dată - cele care implică pilotarea unui UAV, de exemplu, sunt cam plictisitoare.

Campania solo se laudă cu un grad mare de rejucabilitate și poate fi jucată oricând online, în mod cooperativ, iar sistemul de salvare a progresului este foarte indulgent cu jucătorul, salvând suficient de des pentru a nu transforma orice reluare a unei misiuni într-o corvoadă. În același timp, componenta multiplayer a suferit o serie de îmbunătățiri majore, modul de joc co-op permițând accesul a patru jucători în cadrul unei misiuni specifice campaniei. Totuși, bătălia între două echipe a câte patru jucători poate fi o experiență mult mai intensă.

Ca fapt divers, în multiplayer putem obține perk-uri cu ajutorul punctelor de experiență câștigate în lupte și crescând în nivel, sistem asemănător cu cel folosit în Call of Duty 4. În cazul H.A.W.X. 2, perk-urile răsplătesc jucătorul cu avioane și abilități noi.

Raport de zbor

Luptele aeriene din H.A.W.X. 2 sunt distractive, unele chiar deosebit de provocatoare, varietatea misiunilor este satisfăcătoare, iar AI-ul dă de furcă în aer. Este un titlu abordabil pentru mase, cărora le este dedicat, însă îi lipsește o poveste cu adevărat interesantă. Aș fi vrut mai puține clișee, mai multă substanță și un scop în adevăratul sens al cuvântului, pentru că oricare ar fi fost acesta, de cum mă vedeam în aer, uitam complet de el, orbit de același „zboară, distruge și doboară". Prin urmare, dacă sunteți în căutarea unui simulator și/sau a unei povești captivante, vă garantez că nu le veți găsi aici. Dar dacă vreți viteză, încleștări aeriene amețitoare, arme devastatoare și peisaje frumoase, H.A.W.X. 2 le are pe toate.

■ **KiMO**

alternativa

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Lansat în 2007, Ace Combat 6: Fires of Liberation este, poate, cel mai bun reprezentant al luptelor aeriene arcade cu influențe majore dinspre departamentul simulare. Vine cu o poveste memorabilă, lupte aeriene antrenante și incredibil de spectaculoase, dar în exclusivitate pentru Xbox 360. Încercați demo-ul de pe Xbox Live și vă veți convinge.

BUNE:
- grafica de zile mari
- multiplayer-ul
- lupte aeriene provocatoare
- coloană sonoră antrenantă

RELE:
- poveste lipsită de substanță
- AI uneori îndoielnic
- daunele suferite nu sunt vizibile

CONCLUZIE: Noile adiții la capitolul gameplay îmbunătățesc experiența de joc originală cu succes. Nu sunt atât de multe precum ne-am aștepta și nu s-a investit suficient în poveste, dar este un pas înainte pentru studioul din București.

7,5

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	05
IMPRESIE	07

Gen Arcade aviatic **Producător** Ubisoft România **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** hawxgame.uk.ubi.com

WORMS RELOADED

Boggy 2D

"We are worms, we're the best, and we've come to win the war
We'll stand, we'll never run, stay until it's done
Though our friends may fall, and our world be blown apart
We'll strike with all our might, we'll fight for what is right
Till the end."

Multe luni au trecut de când viermii au plecat la război... Vreți un număr exact? Patrusprezece. În data de 1 iulie 2009, Team17 le dădea cu tifla posesorilor de PC lansând Worms 2: Armageddon, în 2D așa cum le șade bine viermilor (deși eu i-am iubit și în gloriosul 3D, dar poate sunt eu mai ciudat), pentru Xbox Live Arcade. Nu l-am băgat în seamă, deoarece am refuzat cu încăpățânare să mă ating de un titlu Worms pe altceva decât pe PC. Dacă aș fi fost un gamer cu Amiga, unica și adevărata casă a târâtoarelor războinice, probabil aș fi strâmbat din nas și la versiunile de PC, dar e mai bine așa, căci nu aș fi apucat să apreciez Armageddon-ul cel vechi la justa lui valoare. În fine, oamenii cu PC-uri au căpătat ocazia să asmută viermele contra viermelui în 26 august 2010 când aceiași Team 17 s-au îndurat și de noi, ăștia mai încăpățânați și retro, și au lansat Worms Reloaded pe Steam, anunțându-mă astfel că a sosit timpul să-i scot pe Nelegiuiți de la naftalină.
Filoftei, Gelu, Serapion și Terente, cei patru viermi ai Armageddon-ului, sunt din nou pe val...

Apocalipsa

Între noi fie vorba, unele voci de pe internet (printre care și ale producătorilor) susțin că Worms Reloaded ar fi o versiune ușor îmbunătățită (dar în mare parte identică) a lui Worms 2: Armageddon. Și, îmi pare rău s-o spun, se vede de la o poștă că moștenirea consolistică apasă destul de greu asupra lui Reloaded. Începem cu interfața, căci ea sare în ochi și pătrunde nemilos până în inima simțului estetic, rănindu-l de moarte. Fonturi mari, fonturi săltărețe, fonturi colorate, meniuri grosolane... ick. Probabil percepi altcumva meniurile când stai pe canapea, la un kilometru de televizor, și ți-e mult mai ușor să navighezi printre opțiuni cu un gamepad, dar e totuși vorba de un joc pentru PC și ar fi fost drăguț din partea celor de la Team 17 să îl trateze ca atare și să ne ofere o interfață mai potrivită pentru oamenii care stau la un metru de monitor și sunt binecuvântați cu mouse și tastatură. Mi-e dor de interfața elegantă și discretă din Armageddon, unde meniul armelor răsărea discret, în colțul din dreapta-jos. În Reloaded, „fereastruica" se lăfăie cu nesimțire în mijlocul ecranului, ocupă cam jumătate din el și e a naibii de intruzivă.



Icoanele armelor sunt mari și nu foarte sugestive. Bine măcar că există shortcut-uri. Într-un cuvânt, urăsc interfața cu pasiune.

Interfața nu este singurul semn că Worms vrea să se adapteze vremurilor actuale. Hărțile sunt ceva mai mici și, probabil pentru a evita aglomerația, a fost impusă limita de patru viermi pe echipă chiar și în meciurile de doi jucători. Și s-au împuținat opțiunile de personalizare a regulilor, căci omul de tip nou vrea să sară în inima acțiunii, nu să-și piardă vremea prin meniuri modificând puterea de foc a bazookăi. Păcat.

Weapon of Crass Destruction

Un Worms nu e Worms fără colecția impresionantă de instrumente de distrugere în masă ieșite parcă din catalogul serioasei corporații ACME. Reloaded încearcă din greu să-și achite datoria față de fanii seriei. În mare parte, îi iese. Avem la dispoziție un număr măricel de arme, printre care se numără și o mare parte din clasicii seriei (Concrete Donkey, Holy Hand Grenade, Super Sheep și așa mai departe), iar arsenalul este completat de o serie de „gadgeturi" noi, în mare parte defensive (turele, un idol care fură puncte de viață de la inamici și le oferă prietenilor etc.), pe cât de amuzante, pe atât de utile.



Din nefericire, câțiva dintre prietenii noștri neînsuflețiți au dispărut. Minigun-ul nu mai e. OK, era el un fel de Uzi ceva mai potent, dar unui „moșuleț" pasionat de Syndicate ca mine îi creștea inima de fiecare dată când își vedea anelida mânuind un ditamai tunulețul și împrăștiind moarte în jur. Arcul a dispărut și el. Nu era el cea mai populară armă, dar în mâna unui țintaș priceput, făcea minuni. Unde mai pui că îți punea un zâmbet pe față de câte ori îl foloseai. Am câțiva ani buni de Armageddon la activ și tot nu-mi pot stăpâni un chicot de râs când Gelu, arcașul Nelegiuiților, își pune pălărioara de Robin Hood și ințeste atent un vierme. Unde mai pui că săgețile erau deosebit de utile atunci când rămâneai fără Ninja Rope și aveai de escaladat un zid... Și dacă tot a venit vorba de sforicica minune, deși mi-am propus să nu vorbesc de frânghie în casa ninjalăului, se pare că ninja rope-ul nu mai e chiar ce-a fost în trecut. Personal nu mă afectează prea tare noua mecanică a frânghiei, căci deși am făcut câteva ghidușii drăguțele cu









preacinstita cordelină la vremea mea, n-am fost chiar un Tarzan al Worms-ului. Admiram pe YouTube măiestria roperilor adevăraţi, dar cam atât. Vă avertizez, totuşi, că împătimiţii roping-ului nu sunt prea mulţumiţi de fizica frânghiei din Reloaded.

Riders of the Worm

În ciuda tuturor neajunsurilor de mai sus, am constatat cu mulţumire că seria nu şi-a pierdut farmecul incontestabil. Worms Reloaded e Worms (cu o interfaţă mai nasoală, nu m-am putut abţine) şi cu asta basta. Iar cine mai crede că 2D-ul nu este de actualitate, îl sfătuiesc deosebit de politicos să încingă un Worms Reloaded cu amicii şi de-abia după aceea să deschidă gura.
Cei mai bătrâni s-ar putea să strâmbe din nas în faţa texturilor HD şi a noului machiaj aplicat pe faţa bătrânei doamne Worms, dar tinereii n-au nicio scuză. Nu pot spune că mi-am dorit mai mult decât nume pentru echipă şi viermi, voci, imnuri, pietre de mormânt şi arme speciale, dar aş minţi dacă aş spune că nu mă încântă opţiunile de personalizare a echipei din Reloaded sau că le consider doar praf în ochii tineretului superficial care vrea să fie remarcat prin orice mijloace, mai puţin prin skill (deşi sunt vinovat şi eu de acest păcat).
Avem de ales între voci (cele clasice şi câteva colecţii noi), pălării, mustăţi, culori etc. etc.; într-un cuvânt, avem la dispoziţie o colecţie îndestulătoare de opţiuni, care se vor asigura că şansele de a întâlni o echipă identică cu a ta pe câmpul de bătălie sunt cât mai mici cu putinţă.
Din nefericire, belşugul de opţiuni nu se regăseşte şi în regulile jocului. Pot fi modificate, dar per total oferta este mai sărăcăcioasă decât în Armageddon, unde puteam modifica, de exemplu, puterea fiecărei arme în parte. Aici nu. Mai existau şi câteva probleme cu matchmaking-ul, dar cum majoritatea au fost reparate de patch-uri şi experienţa s-a îmbunătăţit considerabil, nu are rost să le mai amintesc.

Trebuie să spun că îmi plac şi modurile de joc, mai ales că există destul conţinut cât să-i mulţumească şi pe cei mai puţin sociabili, care nu prea au prieteni dornici de Worms şi nici tragere de inimă să joace cu necunoscuţi. Pentru ei există o campanie single destul de interesantă (o serie de bătălii întrerupte din când în când de un puzzle care vă învaţă câteva şmecherii utile), clasicele deathmatch-uri cu AI-ul (acelaşi din vechime, incredibil de imbecil şi incredibil de precis) şi un mod nou, Body Count (o luptă continuă pentru supravieţuire, în care viermii inamici se respawnează la infinit). Îndestulător, zic eu. Multiplayer-ul este cum îl ştiţi din vechime. Puteţi juca local sau online, ranked sau la liber, nu prea duceţi lipsă de oponenţi, mai cade conexiunea din când în când, dar experienţa mea de joc a fost cel puţin OK, mai ales după cele două patch-uri măricele. Singurii care vor avea motive de cârcotit sunt, din nou, veteranii seriei.

Dacă eşti un nou venit în universul nevertebratelor şi îţi e frică de supraoamenii care bântuie serverele de Armageddon (au avut ani buni la dispoziţie pentru a-şi cultiva talentul), Worms Reloaded e alegerea perfectă. Deşi Armageddon-ul mi se pare mai bun din toate punctele de vedere, dacă scopul vostru e să vă distraţi relaxaţi cu un joculeţ amuzant şi deosebit de drăguţ, şi nu să bateţi recorduri sau să vă umiliţi amicii în competiţii sponsorizate, Reloaded îşi face treaba la fel de bine. Se instalează uşor, nu are probleme de compatibilitate cu sistemele de operare actuale, iar şansele să nu fiţi umiliţi de un superman al frânghiei sunt mult mai mici. Yup, e pentru noobii şi „casual-ii" care nu se supără când sunt numiţi aşa. De fapt, dacă stau bine să mă gândesc, simplul fapt că aţi ajuns cu lectura până aici mă face să vi-l recomand. Atât. ■

cioLAN

Campaign Mission Select

alternativa



WORMS ARMAGEDDON

După umila-mi părere, Armageddon-ul se plasează în fruncea lanţului trofic viermesc. Îşi mănâncă de vii predecesorii, îşi nimiceşte urmaşii. Singurul lui păcat (şi şansa lui Reloaded de a fura lumina reflectoarelor) este reticenţa lui de a rula sub Vista şi Seven.
Cu puţină transpiraţie, poate fi convins să ruleze, dar asta presupune mai mult decât un install şi un dublu clic. Eu zic, însă, că merită efortul...

BUNE:
- e Worms. În două dimensiuni
- personalizarea echipei
- multiplayer-ul
- umorul

RELE:
- interfaţa
- oh, interfaţa
- AI-ul
- nu e Armageddon

CONCLUZIE:



E unchiul cel simpatic şi glumeţ al familiei, care te lasă să bei spuma la bere, dar tot la părinţi te întorci când ai nevoie de mâncare şi haine...

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	07



Gen Strategie **Producător** Team17 Software Ltd. **Distribuitor** Team17 Software Ltd. **Ofertant** www.steampowered.com **ON-LINE** www.team17.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 1,5 MHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB (minimum GeForce4 sau echivalentă)

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

Ce slăbuț erai odată

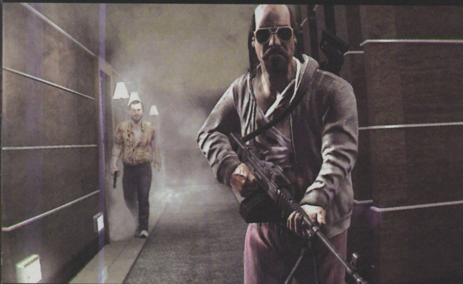
Aș vrea să mă pot lăuda cu o atitudine deschisă și veselă față de lume. Să mă laud că pot să stau într-un colț și să-mi imaginez tot felul de elefănței roz, flori și norișori de alabastru, delfinași cu picioruşe gingaşe ce umblă pe păşuni verzi, laolaltă cu oițe bârsane și prea puțin bârfitoare. Să închid ochii și să văd doar pace și bucurie, cocalari de mână cu hipioți, albi de mână cu negri și americani de mână cu arabi. Pace. Serenitate. Iubire și înfrățire. Ca la Milcov.

Îmi este greu să nu deschid cerul peste toate aceste zâne și Ilene Cosânzene și să nu revărs pucioasă și smoală peste toată procesiunea asta de amărâți. Greu să stai și să visezi doar la lucruri frumoase. Plus că nimeni nu vrea numai lucruri frumoase. Zi-mi o carte interesantă în care nu se întâmplă măcar un lucru rău care să energizeze lumea. Un film bun în care lumea doar se iubește (nu pr0n). Un joc în care nu trebuie să rezolvi o crimă, să invadezi o țară, să măcelărești un zombi, să jefuiești un tren, să mituiești un evreu, să împuști un arab în fes sau să nu comiți niciun fel de act de vitejie. Nu există!

Până una-alta, natura omului este violentă și această sete de violență trebuie potolită cu simulacre literare, cinematografice sau virtuale, pentru a nu răbufni pe stradă. Iată un joc în care poți să ucizi o mie de sărăntoci în cele patru ore de joc alocate single playerului. Acest joc nu este Serious Sam. Cam mult, nu?

Spre sfârșitul vieții

... nimic nu este ușor. Asta au aflat-o pe propria piele cei doi protagoniști ai jocului de față. Niște adevărați eroi ai maselor în tinerețuri, acum doi boșorogi cu o grămadă de cicatrice și experiență, dar cu încheieturi







anchilozate și ochi încețoșați de cataracte. Eh, nici chiar așa, dar oricum, amicii noștri nu mai sunt nici pe departe ce erau acum ceva vreme.

Deși Kane și Lynch sunt acum bătrâni și amărâți, nu a trecut chiar atât de multă vreme de când erau în floarea vârstei. Doar acum doi ani ei se luptau cu hoarde de aurolaci în cadrul lui Kane and Lynch: Dead Men, un joc de la care se așteptau multe, dar s-au obținut puține. Cu toate acestea, stilul inedit de prezentare și farmecul celor două personaje principale au tras la balanță și jocul a fost vândut bine, în ciuda notelor nu prea strălucite primite.

Iată că cei de la IO Interactive au avut curajul să lanseze și al doilea joc al seriei, la o distanță destul de mică de primul. Din nou, marketingul agresiv de care s-a bucurat a adus jocul în atenția lumii întregi, deși nu promitea nimic nou și special.

Chiar așa este. Jocul nu este deloc special. Poate doar modul de prezentare ar putea să ne facă să ridicăm un pic din sprânceană, dar deja am văzut asta acum doi ani. Plus că nici nu este prea atrăgător. În principiu, după fiecare personaj se plimbă cineva cu o cameră de mână și filmează tot ce se întâmplă peste umărul acestuia. Mișcările camerei sunt haotice, după cum te-ai aștepta de la un cameraman aflat în fugă, imaginea nu este strălucită, film grain-ul fiind folosit la maximum, dar măcar sunetul este de calitate. Imaginea proastă sunt convins că a permis producătorilor să nu se ocupe prea mult de partea grafică în general și de detalii în special, dar tot timpul câștigat se pare că nu a fost investit în nimic altceva.

Povestea jocului este la fel de proastă ca imaginea. În momentul în care scriam preview-ul jocului, am fost atras de intriga sa. Un Lynch refugiat în Shanghai, care se ocupă de găinării mărunte, și un Kane retras în glorie se reîntâlnesc pentru o mare afacere ce implică trafic de arme. Dar ceva se întâmplă și totul o ia razna. Asta știam în preview și așteptam comploturi și asociații guvernamentale internaționale implicate într-un conflict gigantic, cu o poliție coruptă ce luptă de partea celor care oferă mai mult și tot felul de asemenea mașinațiuni holywood-iene care să ne ofere o poveste interesantă, ce primește elemente adiționale la fiecare cinci minute. Mare a fost deziluzia când am băgat de seamă că momentul zero al poveștii este când Kane omoară din greșeală o fată luată ca scut uman, iar acea fată nu era nimeni alta decât fiica mafiotului cel mai mafiot. Ce urmează? Nimic altceva decât o goană haotică prin Shanghai în care cei doi încearcă să scape de răzbunarea baronului local. Plus multe, enorm de multe cadavre.

Singurul punct forte al jocului este faptul că este greu. Cred că este primul joc în care inamicii mor mai greu decât tine. Sunt momente în care trebuie să bagi jumătate de încărcător într-un chinezoi, pe când ei au nevoie de doar două gloanțe pentru a te face să muști din asfalt. O provocare. Dar o provocare deloc înlesnită de un sistem de cover extrem de prost. Ai crede că cei de la IO Int. au învățat ceva din greșelile făcute cu predecesorul acestui joc. Că au perfecționat sistemul de cover de care se plângea toată lumea. Dar nu. S-au mulțumit doar să îl îmbunătățească relativ, dar nu să-l ducă la perfecție. Acolo, cât să nu spui că nu s-au agitat. Astfel, jocul este un salt de la o frustrare la alta, căci nu pot spune un salt de la un adăpost la altul.

Dacă ai vrea să oferi jocului circumstanțe atenuante pentru modul cooperative pus la dispoziție de producători, mai gândește-te un pic. Split screen-ul este atât de dubios încât îți vine să îți dai pumni în cap. Erau momente în care eu și KiMO ne pierdeam complet în peisaj, controlul și mișcarea haotică a camerelor asasinându-ne complet simțul de orientare. Ne mișcam ca beți pe puntea unui vas pe furtună. Nu vrei să fii acolo.

Și vardiștii?

Nici modurile de multiplayer nu sunt prea atrăgătoare. Sunt exact ceea ce ni s-a promis. Un fel de hoții și vardiștii cu mitraliere și grenade, o echipă încearcă să fugă cu patru milioane de dolari (hoții) pe parcursul a patru minute, iar cea de-a doua încearcă să-i oprească cu orice mijloace (vardiștii). Un al doilea tip de joc, care se învârte în jurul acelorași patru milioane și al celor două echipe, are un element în plus. Banii sunt împărțiți între pungași, iar aceștia se pot omorî între ei pentru a câștiga o sumă mai mare de bani. Cei care au fost trădați și uciși de parteneri se vor respawn-a în tabăra milițienilor și vor încerca să se răzbune pe ucigașul lor. Cu toate acestea, nu știu ce lipsește, dar fuga aceea bezmetică nu este deloc distractivă.

Din nefericire, Kane&Lynch: Dog Years este un joc prost, pentru care nu merită să te agiți să-l încerci.

■ **Koniec**

alternativa



GEARS OF WAR 2

Un 3rd person shooter ce își merită numele cu adevărat este Gears of War 2. Dacă vrei acțiune și poveste, eroi interesanți și inamici poleiți, dă-i o șansă lui GoW2. Asta dacă nu cumva ai făcut-o până acum.

***LEVEL FEBRUARIE 2009**

BUNE:
- grafica diferită față de celelalte jocuri de pe piață
- este greu

RELE:
- nu excelează prin nimic
- plictisitor
- fără sare și piper

CONCLUZIE:



Pentru patru ore de single player și poate mai puțin pentru multiplayer, Kane&Lynch: Dog Years nu este deloc o investiție profitabilă. Mai ales că jumătatea de zi pe care o vei aloca pentru a-l juca nu va fi petrecută cu plăcere. Spune pas acestui joc.

5

GRAFICĂ	06
SUNET	06
GAMEPLAY	04
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	04
IMPRESIE	04



Gen 3rd person shooter **Producător** IO Interactive **Distribuitor** Eidos **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.kaneandlynch.com

Ship Simulator EXTREMES

Când un joc de buget nu mai e de buget



Ship Simulator nu a fost niciodată un joc cu adevărat deosebit. Ideea din spatele lui e bună și se pare că într-adevăr a scos niște bani din nișa căreia i se adresează, altfel nu ar fi ajuns la a treia ediție. Până la urmă, este singurul joc care acoperă cu dedicație acest subiect al simulării ambarcațiunilor. Pe de altă parte, niciunul dintre jocurile din serie nu a fost propriu-zis un simulator, ci mai mult un imitator simplificat al controlului unei bărci – ca și cum, în loc barcă, ai conduce un navomodel. Extremes a avut intenția de a crea altceva, introducând tematici, achievement-uri specifice și vreme extremă. Ce a ieșit...

Dorința de a juca

Probabil că v-am mai povestit undeva că io am o pasiune deosebită pentru meseria de a conduce ambarcațiuni. Tata a fost și mai rău, în sensul că și-a construit singur două bărci cu motor, deși locuiam în creierii munților. M-am înscris chiar la liceul de marină, unde nu am ajuns pentru că nu văd bine culorile. Nu aș putea zice că-mi pare rău. Dar am rămas cu pasiunea pentru bărci, așa că jocul acesta m-a atras tot timpul. Problema e că m-a și respins în același timp. Indiferent dacă e simulator sau nu, un joc e în primul rând un joc și trebuie să respecte niște reguli de design și gameplay pentru ca

O MISIUNE TIPICĂ ÎN SHIP SIMULATOR EXTREMES

(Îmi cer scuze pentru limba engleză folosită, dar jocul nu a fost tradus în română)

1. Drive to the designated area by pressing once the acceleration button or just try pushing forward the only stick you can see on the screen. It is a damn simulator and we reached perfection by using only one button to simulate everything! (like Activision says -"If we could map only one button on the controller to do everything, it would be PERFECT!")

After 30 minutes...

2. Oh my God! A huge oil track (you can see nothing except for a big oil tanker in front of you). We need to find out who is spilling oil! Use the oils track (which you cannot see) to find the ship. Look at the horizon with your binoculars to see if you can spot in this thousands and thousand of square miles of water, the ship responsible !
- But it is right in front of us, a big oil tanker.
- Shut up Greenpeace recruit! Use your damn binoculars! What do you see!
- I see only grey...
- You're an idiot. (Damn 2D guys. They forgot again to put some texture on the oil tanker). You can see an oil tanker. Good! Now, follow the oil track (which you can see now coming out from the bottom of the ship like an explosive untextured diarheea) and be sure not to lose it. The sea is big and there are many ships here (which of course, we cannot see due to the external factors like the large amount of textures loss... Each of our ships has 2 milions of triangles well hidden from the human eye)
- Now, deploy your Greenpeace RIB and take a picture.

3. -God damn it recruit, take a picture before they will spot us!
- But they are in front of u...
- Shut up recruit or they will hear us!

4. Now drive back to the designated area!

After 30 min...

You idiot, you scratched the ship in the dock. You will never be a Greenpeace warrior, never! No go back and load your last save. What?! You did not save?! Start the mission again you imbecile!

In an interview:

The producer:

- We are very proud to say that we have worked a lot for these missions and you will se how much fun they are and, and how long they are and... I am so enthusiastiuc... You made me cry. My baby game... (insert here a lake of tears). Anyway, we feel very attached to our game vision so we made sure that it will be transmmited to the player by not including a time acceleration button. Our game is so beautiful... Oh my god, NOW I am crying...(insert here a small river of tears coming from the previous lake of tears, which will go into a sea of tears through a beatiful and muddy delta of mucosities)

After 30 minutes...

... (swimming in tears) I was saying that everyone needs to take their time and watch for an hour or two the shores, the water and the only simulation thingie, whatever, from the screen, from every position, angle... and there are milions and milions of angles and positions...

(Ok, so guys, let's row from here...)



Paza de coastă

să fie bine primit de jucători, chiar dacă aceştia sunt hard-core sau nu. Ca şi în versiunile anterioare, Ship Simulator încalcă sistematic regulile astea şi transformă o experienţă decentă într-un coşmar. Extremes are mai multe moduri de joc, mai exact Campaign, Free Roaming, Single Mission şi un mod de Multiplayer. Campania este destul de mare şi este organizată în trei tematici principale: Greenpeace, Tourist Tales şi Core, fiecare cu un număr respectabil de misiuni. Aşadar, dacă ţi-ar plăcea jocul, atunci ai avea o grămadă de făcut. Unde mai pui că modul de multiplayer îţi poate oferi pe cele 12 hărţi imense o grămadă de activitate. Însă trebuie să fie fun...

Aşa e Dacia

Am auzit asta de multe ori de la tata, după ce şi-a luat Dacia şi a reparat la ea zilnic timp de vreo trei ani de zile. Să presupunem că ai dat bani pe acest joc. Îl instalezi şi îi dai drumul. Şi cauţi tutorialul... Hmm, nici urmă de el. Dar vezi acolo un buton care se cheamă Downloadable Content. Dai clic pe el şi ce vezi printre cele trei misiuni listate – tutorial mission 1. Cu alte cuvinte, misiunea de tutorial a ajuns în pachet după ce jocul a fost lansat pe piaţă. Două luni de zile nimeni nu a ştiut să joace jocul... Hai să nu o luăm chiar aşa. Jocul este un simulator de o simplitate demnă de invidiat. În cel mai rău caz, ai trei controale pe ecran care nu trebuie folosite simultan. Totuşi, ar fi trebuit măcar să ţi se prezinte principiile de bază ale navigaţiei, problema inerţiei, a plecării de la doc, cum legi barca de piloni, cum să te legi de un alt vas etc. Evident, ştiam astea din jocurile anterioare şi din „insight-ul" asupra gameplay-ului pe care ţi-l dă lista de controale.



Hotel în furtună



Ferrari!

Chiar şi aşa, în prima misiune pe care am început-o, totul a mers OK până când am ajuns lângă vasul pe care trebuia să îl opresc să deverseze deşeurile toxice în apă. În acel moment, transportorul acela gigant a început să sară de colo-colo, să-mi scufunde barca, să facă clipping unul prin altul, un bug imens... A trebuit să restartez misiunea cu precizarea că am săpat după un patch pe care l-am şi găsit. Înjurând de mama focului că a durat 15 minute să ajung să fac obiectivele, 5 minute să le fac şi 15 minute să mă întorc la doc, am trecut la misiunea a doua.

Cum am intrat, printr-un glitch stupid determinat de valurile mării, fără ca eu să fi executat vreo manevră, catamaranul s-a atins de doc şi a rămas înţepenit. Nu a mai vrut să plece. Ca urmare am dat restart. În aceeaşi ordine de idei, 15 minute ca să ajungi să faci obiectivul misiunii. De data asta nu m-am lăsat fentat şi între timp am citit jumătate dintre ştirile de pe Kotaku din ultimele două zile (adică vreo 15).

Am ajuns, am executat rapid obiectivele, după care mi s-a spus să mă întorc la doc în poziţia specificată. Atent de data asta, am salvat în diferite locuri pe parcursul celor 15 minute de întoarcere. Când am ajuns la doc, cum-


Bag de început de misiune. Cică trebuie să plec cu aia mică de acolo...


Ghost Ship



va, am atins cu pupa marginea docului în timp ce manevram la punct fix, pentru că ți se cere să fii foarte precis. S-a scufundat catamaranul meu Rainbow Warrior cât era de mare, de la o simplă zgârietură făcută la 2,5 – 3 noduri pe oră. Evident, am aruncat jocul cât colo.

Revenirea

Din simț de datorie, am revenit totuși și am mai jucat alte misiuni. Majoritatea problemelor s-a menținut, iar lipsa butonului de accelerare a timpului este îngrozitoare. 90% din timp nu faci nimic în jocul acesta. Mă rog, citești tot ce prinzi pe net, chiar poți să și dormi pentru perioade scurte. Ceea ce e cel puțin impropriu. Eu nu am timp de așa ceva. Și sunt sigur că puțini sunt cei care apreciază această simulare a trecerii timpului care te oprește să experimentezi jocul.

Pe de altă parte, jocul are foarte mult conținut, care pleacă de la bărci și se termină cu hărțile. Pe lângă asta, producătorii observ că lansează periodic misiuni care să-ți mai dea câte ceva de făcut. În plus, sistemul de Rank-uri e fain, mai ales dacă alegi să joci online.

Ca simulare, credeți-mă pe cuvânt, a conduce un petrolier sau o navă de croazieră nu e lucru ușor și nu se face doar din mașina înapoi-înainte și enșpe grade la babord și tribord. E un proces complex care implică managementul diferitelor departamente, respectiv camera mașinilor, comunicațiile, cei care stau de cart etc. Nu e atât de simplu, de unde putem trage liniștiți concluzia că Ship Simulator Extremes este de fapt un engine 3D frumos cu trei controale. Și adevărul trist este că asta e. Unde mai pui că, cu sau fără Physics, fizica jocului este ciudată. Adică da, e fain cum se clatină navele simultan cu valurile, dar e nasol când vezi că patru motoare nu pot elibera un vas de croazieră eșuat pe o limbă de nisip.

Că ziceam de multiplayer, jocul a venit cu acest mod la cererea explicită a jucătorilor, care ar fi vrut ceva gen Flight Simulator. Din păcate, producătorii nu au putut oferi așa ceva. Ca urmare, în multiplayer fiecare intră cu ce barcă vrea și navighează pe o hartă mare cu diferite fenomene meteorologice, dar nu are nimic de făcut. Ci doar se salută. Ceea ce e cam cretin. Adică merge o dată, de două ori, dar pe urmă nu mai are sens.

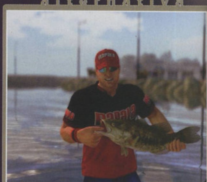
O chestiune de răbdare

Până la urmă, dacă ești un om cu mult timp și și mai multă răbdare, atunci o să descoperi acest joc ca fiind unul plăcut. Pentru că arată frumos, sună bine, are multe lucruri care pot atrage. Pe lângă asta, este foarte simplu, iar curba de învățare este foarte scurtă și abruptă. Spre exemplu, eu știu că voi mai juca atunci când voi avea câteva ore libere, dacă se va întâmpla asta vreodată și dacă o să vreau să renunț la toate celelalte alternative tentante care există pe piață... Sau nu.

■ **Locke**


Aglomerație în Nord

alternativa


RAPALA PRO BASS FISHING

Am mari dificultăți în a găsi o alternativă la un joc care e singur în categoria lui pe piață. Alternativa ar fi să jucați acum în toamnă Rapala Pro Bass Fishing, joc la care am fost lead designer, unde am avut grijă ca experiența de a conduce barca pe marile întinderi de apă din joc să fie una plăcută și relaxantă. Mda... (Timpul dumneavoastră de reclamă a expirat...). A crap, nu mai am fise...

BUNE:	RELE:
frumos grafic	nu prea e simulare
multe obiecte	plin de bug-uri oribile
cârcă de misiuni	lipsa generală a unui scop

CONCLUZIE:



Fiind singurul din categoria sa pe piață, putem afirma cu mâna pe suflet că este cel mai bun.

7,1

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	07

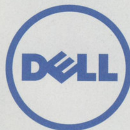
Gen Simulator **Producător** V-Step **Distribuitor** Light House Interactive
ON-LINE www.shipsim.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 3GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

Windows Life without Walls™. Dell recomandă Windows 7.

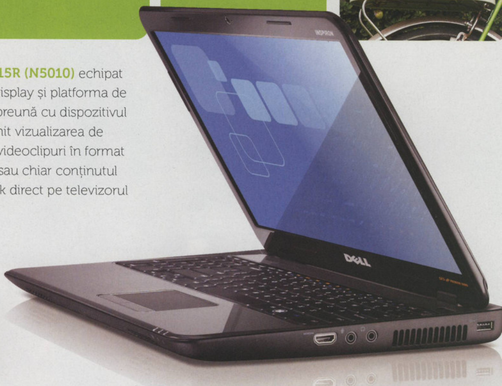
Uită de cabluri! Vizionează filme în format HD de pe laptop direct pe televizor!







Noul notebook **Dell Inspiron 15R (N5010)** echipat cu tehnologia Intel® Wireless Display și platforma de procesoare Intel® Core™ i5, împreună cu dispozitivul unic NETGEAR® Push2TV permit vizualizarea de conținut multimedia– filme și videoclipuri în format HD, poze stocate pe hard disk sau chiar conținutul paginilor web - de pe notebook direct pe televizorul dumneavoastră HD, **wireless**.



NETGEAR®
Connect with Innovation™



NETGEAR® Push2TV

NOU Dell™ Inspiron™ 15R (N5010)

935 USD*

- **Intel® Core™ i5-430M Processor [2.26GHz]**
- 15.6" High Definition [1366X768] WLED
- 4096 MB DDR3 Dual Channel, 1333MHz
- 320 GB SATA [5,400 Rpm]
- Genuine Windows 7 Home Premium [64-bit]
- Intel® HD Graphics Media Accelerator
- **Intel® Centrino® Advanced-N 6200 Wireless card**
- 3 ani Carry In Service



Faster. Smarter.



Processor Rating

GENESYS
Value-added Distribution
Let's Grow Together!

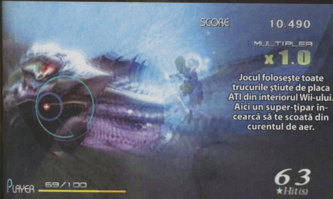
* Preț recomandat EndUser, fără TVA, în limita stocului disponibil.
Pentru informații suplimentare și comenzi contactați ***GENESYS DISTRIBUȚIE*** prin e-mail la sales@genesys.ro sau telefonic la 0372 187 800, 021 242 05 42.
Oferta este disponibilă prin partenerii locali (accesați www.genesys.ro).

urești: Verasys International 021 210 91 11; Dante International 021 200 52 00; Evolution Prest Systems 021 627 70 20/21; Corsar Online 021 311 93 08/09; PC Garage 021 323 88 32; **Bacău**: ervice Company Bacau 0234 51 65 12; 0234 51 38 81; **Galați**: Ram-Tech Datanetwork 0236 41 52 94; **Iași**: Quartz Matrix 0232 21 72 48; **Suceava**: Open Systems 0230 52 39 33; **Mediaș**: ec 0269 84 57 77; **Cluj**: Ami Computers 0364 14 27 09; **Pitești**: Fast Electric 0248 21 00 37; **Timișoara**: Saratoga 0256 49 97 80; Eta-2U 0256 22 02 87.

Nu-ți ia mai mult de 10 minute, după ce ai înțeles cum funcționează controlerul Wii-ului, să realizezi cât de ușoară le-a făcut Nintendo munca producătorilor de action-uri și shooter-e. Pur și simplu îndrepți Remote-ul spre ecran și ținteşti, oriunde. Pac-pac-ul este mai satisfăcător, mai realist, o dată și cu vibrațiile reproduse, dar și cu micul difuzor care scuipă sunetele scoase de arme. Dovada a venit repede, în preajma lansării, în forma unui remake al lui Resident Evil 4, versiune care a ajuns a fi considerată, în mare datorită controlului, cel mai bun RE4 existent. La scurt timp și-au făcut apariția și rail shooter-ele (jocuri cu împușcături pe șine care te poartă automat pe rute în timp ce tu împuști tot ce mișcă pe ecran) prin Resident Evil: The Umbrella Chronicles, un joc nu extraordinar, dar care a reușit datorită numelui, dar și a hype-ului creat în jurul consolei, să vândă mult, și remake-ul 2 în 1 The House of the Dead 2 & 3 Return, o compilație care nu aducea nimic nou jocurilor originale, dar te ajuta să-ți transformi propria casă în sală de jocuri. Logic ar fi fost ca titlurile de acest tip să răsară grup, iar Wii-ul să fie inundat de ele, dar ceva s-a întâmplat. Consola a devenit repede stigmatizată ca fiind una dedicată jucătorilor de ocazie, familiilor și petrecerilor, iar producătorii, în loc să rafineze ce știau să facă mai bine, s-au grăbit să lanseze minijocuri și titluri penibile cu buget redus care nu au avut nicio șansă în piață și au făcut și foarte mult rău platformei în general.

Sau cum să-ți transformi coșmarurile în jocuri

SIN & PUNISHMENT
STAR SUCCESSOR



Jocul folosește toate trucurile știute de placa ATI din interiorul Wii-ului. Aici un super-țipar încearcă să te scoată din curentul de aer.



Jocul are și o componentă online. Un clasament pe niveluri care se update-ază constant. Scorurile atinse de experți sunt impresionante

Așa se face că a trebuit să aștept mai bine de 2 ani până la primul rail shooter reușit. The House of the Dead: Overkill m-a fascinat prin îndrăzneala lui (o ploaie de înjurături cum nu auzi decât în peliculele lui Tarantino), prin atmosfera de film de categoria B, prin imaginile șocante și „montajul" făcut ca la carte. L-am reluat cu 2 Magnum-uri (câte un Remote în fiecare mână) cu o plăcere de om nebun și mi-am spus că rail shooter-ul nu mai are unde să se ducă. Un an mai târziu însă, Dead Space Extraction se juca cu mintea mea, sunetele mă făceau să trag a paranoia, puzzle-urile erau perfect integrate, armele tăiau, striveau, aruncau, curentau, ardeau, loviturile dureau, era primul rail shooter în care nu mai erai doar o țintă pe ecran, aici camera alerga cu tine și din când în când ceva te lovea atât de tare încât te izbea de pereți. Intrai în panică și, incredibil, camera intra și ea odată cu tine, aici, erai acolo. Și iar am spus că rail shooter-ul, deși în cu totul alt cadru, și-a atins limitele.

zboară pe câmpii, ducând de multe ori spre absurd.

Acțiunea are loc după mulți ani de la primul Sin and Punishment și îi are ca protagoniști pe Isa, fiul lui Saki Amamiya, și Airan Jou, personajele principale ale primului joc, mulțumesc Wikipedia, și pe Kachi, o fată... cu abilități interesante din cauza căreia te urmărește întreaga planetă. Povestea este tipică animațiilor japoneze, cu copii supereroi și dublaj (în engleză) voit prostesc. În cazul nostru, copiii se prăbușesc cu nava undeva lângă Tokyo și decid să-și facă drum cum pot până la cel mai apropiat hangar, de unde vor să fure o navă pentru a fugi pentru totdeauna de pe Pământ. Interesant, dar cu tușe de telenovelism tipic japonez care nu te lasă să iei totul prea în serios. De fapt, nici personajele nu se iau prea în serios.

Odată cu terminarea filmulețelor care încropesc povestea, acțiunea, surpriză, nu se transformă într-un exercițiu de tir la persona întâi, eroii rămân vizibili și se pot mișca în voie pe ecran, ajutați de un jetpack, respectiv de un skateboard antigravitațional și pot trage în același timp oriunde în câmpul (tău) vizual. Muniția și combustibilii „gadgeturilor" sunt nelimitate, armele sunt automate și tot ce ai de făcut este să te ferești din fața tirurilor inamice și să pulverizezi, chiar și ce nu mișcă. Realizezi repede că acțiunea seamănă mai mult cu cea dintr-un bullet hell decât cu cea a unui rail shooter și începi să te întrebi ce face jocul ăsta atât de deosebit.

Oamenii cu mintea plecată pe câmpii

Primul nivel trece în pas alert, încântător, dar fără a străluci, cu un boss de nivel robot-arahnidă reciclat din N jocuri și câteva lasere mișcătoare-tăietoare a la





Rachetele devin aliate de samă, odată trimise înapoi la destinatar

Ar fi trebuit să știu mai bine

Sin and Punishment: Successor of the Skies sau Sin and Punishment 2 a apărut de niciunde și probabil că nu l-aș fi încercat niciodată dacă colegii de breaslă nu l-ar fi ridicat atât în slăvi. Jocul vine de la Treasure, o companie care rar iese din tipare și preferă să facă de zeci de ani ce știe mai bine, bullet hell-uri (Ikaruga, Gradius V), side scroller-e run and gun (Alien Soldier, Gunstar Super Heroes) și fighter-e (Astro Boy, Bleach), titluri aproape necunoscute la noi, adresate în principal comunității hardcore, în care normal înseamnă hard, iar imaginația









Resident Evil. Odată cu nivelul doi însă... „oamenii care au făcut jocul ăsta nu prea sunt sănătoşi". O imaginaţie bolnavă umple ecranul cu zeci, sute, milioane de inamici, monştri, nave, rachete, roboţi, mecanisme şi proiectile uimitoare. Dacă aţi văzut Spirited Away şi Ghost in the Shell, înţelegeţi bucuria şi uluirea cu care am descoperit universul etalat, rafinat de atâtea şi atâtea poveşti SF şi fantasy japoneze. Motivele sunt furate de peste tot: fugă prin mijlocul oceanelor în genul Star Wars şi lupte cu murene uriaşe avem, coridoare claustrofobice gen Aliens şi construcţii Matrixiene avem, Castle in the Sky, da, coşmaruri ca în... ca în ce, Paprika, avem, toate refăcute şi mulate pe universul S&P cu măiestrie. În anumite momente, jocul se transformă din rail shooter în side shooter, foarte asemănător cu R-Type, apoi într-un run and gun ca Metal Slug sau într-un fighter cu săbii ca... Soulcalibur îmi vine, dar nu se potriveşte.

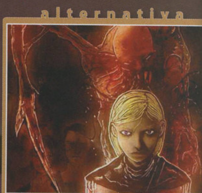
Aşa se face că, deşi jocul are structura unui rail shooter, e greu să-l recomand ca atare, majoritatea nivelurilor chiar şi pe „Normal" cer un studiu serios pentru a putea fi dovedite. Trebuie să descoperi cum să te plasezi, când e bine să te mişti şi unde, când să te fereşti (buton asignat), când şi unde să ataci sau să contraataci (unele proiectile pot fi întoarse către atacatori) şi, bineînţeles, când să supraîncarci arma pentru un atac în forţă. Treasure îşi respectă tradiţia şi creează un „side scroller" deghizat în pac-pac pe şine, cu animaţii incredibile: personajele aleargă, zboară şi se opresc cu naturaleţe, monştrii se unduiesc, se sclifocesc sau se dezintegrează; cu boşi de nivel inimaginabili aşa cum vezi doar în jocurile japoneze, cu situaţii şi perspective bizare şi totul fără a pierde în niciun moment din impuls.

Un titlu făcut cu pasiune pentru oameni pasionaţi, aşa cum rar mai vezi. Cu un review care se termină brusc, pentru că altfel risc să stric prea mult din plăcerea descoperirii, dar cu felicitări şi o rugă pentru vânzare, care să permită acestei mici companii să continue să facă ce ştie ea mai bine.

■ nc



alternativa



DEAD SPACE EXTRACTION

Spre surprinderea tuturor, Dead Space-ul de pe Wii nu a dat-o în bară. Un rail shooter extraordinar care completează şi dă putere, cu ajutorul unui story şi al unei benzi desenate, primite bonus pe parcursul jocului, universul Dead.

*LEVEL DECEMBRIE 2009

BUNE:
- locurile
- implementarea fizicii
- all inclusive: bullet hell, side scroller, run and gun, rail shooter

RELE:
- dificultatea (pentru unii)
- unele filmuleţe
- câteva texturi... şterse

CONCLUZIE:

Bullet hell, side scroller, run and gun, rail shooter, animaţii incredibile, monştri nemaivăzuţi, locuri fantastice. Un joc făcut de iubitorii genului pentru ei. Hardcore.

8,6

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	10

Gen Rail Shooter **Producător** Treasure **Distribuitor** Nintendo
Ofertant TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.sinandpunishment.com

MINECRAFT

Taci şi sapă!

"You see in this world there's two kinds of people, my friend. Those with loaded guns, and those who dig. You dig."

Nimic mai adevărat, semn că înţelepciunea Vestului Sălbatic se aplică şi Estului Domesticit cu PC-ul. Fiţi atenţi, căci nu mai repet. În lumea asta există două feluri de jocuri, prieteni. Cele cu arme încărcate, care au inundat piaţa, şi cele în care sapi. La figurat, desigur. Sapi după indicii, sapi vreun NPC, sapi după obiecte printre pixeli, mai fugăreşti cu sapa un şobolan şi aşa mai departe. Ocazional mai apare câte-un joculete în care sapi pe bune, de mai ai puţin şi simţi pământul sub unghii şi mirosul de pucioasă. În Minecraft, sapi pe bune. Deunăzi, după curăţenia de toamnă, m-am trezit cu un Windoze nou şi două jocuri pe hard disk. Unul modern, cu două feluri de oameni, toţi cu puştile 'ncărcate şi cu feţele bloomate, şi mai sus menţionatul Minecraft, o mândreţe de jucărie indie, cu un accentuat aer retro (da' retro, frăţicule) în care sapi de zor, sapi cu spor. Iar când te saturi de săpat şi vrei şi tu măcar un ziggurat micuţ în faţa casei, să se ştie că acolo sălăşluieşte un om al muncii binecuvântat de zeii producţiei, începi să construieşti tot ce-ţi trece prin cap.

Cum de şutăreală sunt sătul până peste cap, mi-am spus că a sosit timpul să trec pentru o vreme de partea clasei muncitoare, să-mi câştig existenţa prin muncă cinstită şi sudoarea frunţii. Sau a arătătorului. Iac'aşa, după câteva ore de trudă, am ajuns miner de frunte, arhitect de marcă, inventator extraordinar, sticlar, fierar, fermier, ecologist, bucătar, David Livingstone, decorator de interioare, fashionist, armurier, Paganel, barcagiul de pe Volga, pădurarul din Scufiţa Roşie, Scufiţa Roşie, arcaş, cioban, faraon, revoluţionar şi viitor şomer dacă nu ies naibii din joc să mă apuc de articol. Pe scurt, m-am metamorfozat subit şi iremediabil într-un Robinson Crusoe modern şi multilateral dezvoltat, ca economia predecembristă condusă de Meşterul Manole, eşuat fără putinţă de salvare într-un Legoland virtual.

„Evoluţia se bazează pe materiale"

Încercând să fac ordine în situaţia-mi şcolară cam neglijată în ultimul timp, cu gândul la martiriul Sfântului

Name	Input » Output	Name	Input » Output	Name	Input » Output
Workbench		Ore Blocks		Clay Block	
Furnace		Cloth Block		Brick Block	
Planks	4	TNT Block		Axes	
Sticks	4	Steps	3	Pickaxes	
Torches	4	Stairs	4	Shovels	
Chest		Snow Block		Swords	

Name	Input » Output	Name	Input » Output
Hoes		Helmet	
Bow		Chestplate	
Arrows	4	Leggings	
Flint and Steel		Boots	
Bucket		Minecart	



Salarie, scos cu forța din groapa cu lei, am bântuit trist și singur, vreme de două săptămâni, coridoarele a trei corpuri de facultate în căutarea legendarului Echivalerian. Între două episoade „știu că au trecut zece ani, preatehnicule, dar am muncit din greu pentru șasele ăsta și mi-ar părea rău să-l văd cum moare cu zile și se transformă în patru în fața ochilor mei", îmi munceam de zor creierul cum să vă explic mai bine substratul filosofic al builderului perfect, Minecraft. Revelația a venit exact când și de unde mă așteptam mai puțin. Amfiteatrul celor de la Știința și Ingineria Materialelor. Acest meșteșug străvechi, ale cărui origini se pierd în negura Timpului, cam pe atunci când primul cimpanzeu s-a scărpinat pe spinare cu o unealtă rudimentară, cilindrică, din material lemnos, mi-a furnizat o bază solidă de pornire și m-a învățat cum și mai ales de ce să joc Minecraft. Să o luăm cu începutul. Un profesor doctor inginer glumeț, ușor plictisit și cu o dragoste nețărmurită față de filosofie, s-a gândit că ar fi bine să afișeze o pancartă cu EVOLUȚIA SE BAZEAZĂ PE MATERIALE la intrarea într-un amfiteatru obscur, să vadă nepricepuții de la Uman că și inginerul este capabil de simțire. Eu, ca o vită ignorantă, am râs cu poftă, mai ales că în peisaj apăruse și un grup de hominizi care comunicau între ei prin zgomote guturale, se băteau cu pumnii în piept și încercau fără succes să strecoare pe sub ușă, în sala de examen, câteva foi de hârtie acoperite cu desene ciudate, menite să le asigure un vânat îmbelșugat. Evoluție my ass! Mai ales cu un asemenea material...

Dar, să vezi și să nu crezi, în Minecraft evoluția chiar se bazează pe materiale. Când te trezești de unul singur în lumea cuboidă și imensă, generată aleatoriu, ești puțin copleșit. Nicio curbă trândavă nu întinează frumusețea inginerească, exactă, a formelor de relief. Ca un tribut adus unghiului drept, până și șunculițele porcușorilor care zburdă prin peisaj, așteptând să fie sacrificați întru îndestularea inginerului constructor, sunt cubice și apetisante. Norișorii paralelipipedici mângâie un soare pătrat și sfios, iar peisajul este de o frumusețe stranie, mai ales dacă ești pasionat de gaming-ul retro. Ca orice om copleșit, te așezi în fund (și el pătrat) și evaluezi situația. Ciudat. Parcă ai avea chef să sapi puțin. Cu atâtea cuburi împrejur, n-are cum să nu te apuce pofta de muncă. Oricât de putoare ai fi, când vezi atâta belșug de cuburi, vrei să le pui unele peste altele, să faci cuburi mai mari. Să construiești, să clădești, să sapi până la epuizare, să ajungi în China, să înalți turnul Babel, să faci din rahat Piramida lui Keops!! Dați-mi o lopată ȘI VĂ SCOBESC PĂMÂNTUL!!!! Dați-mi opt blocuri de piatră și o bucățică de cărbune, și-mi deschid combinat siderurgic. Dar lopată nu-ți dă nimeni, trebuie să îți faci singur. Vei construi unelte, vei construi unelte ca să construiești unelte. Vei retrăi zorii ingineriei. Ești T-Rex, you build wherever the f**k you wanna build! (mersic, piele) Material există, voință există, planuri sunt pe internet, va exista și evoluție. Vei evolua de la un individ speriat, care se ascunde în peșteri (noaptea ies El la cină și este crucial ca, înainte de toate, să-ți încropești un adăpost cât de mic), la un Robinsone Crusoe cu apucăturile Meșterului Manole. Când vei rămâne fără materiale și evoluția va fi în pericol de moarte, îți vei părăsi căminul confortabil și vei cutreiera lumea pătrățoasă în căutarea materialului fără de care ai fi fost încă un mormoloc microscopic în balta organică. Pe drum vei înfrunta cuburi însetate de sânge și paralelibipezi (sic!) demonici, vei tunde oițe piramidale, vei mulge văcuța LEGO și vei admira peisaje nepământești. Într-un final, uimit de câtă frumusețe poate să zacă în cele 90 de grade ale unghiului drept, vei ajunge ca mine, un insomniac care numără baloți de materiale, nu oi ca orice insomniac cu scaun la cap. N-ați priceput nimic, este? Nu-i bai, sper că v-am făcut curioși și veți încerca măcar sandbox-ul perfect (costă zece euro și face zece mii, îl găsiți la www.minecraft.net). Acum sunt nevoit vă las.

Am de construit o casă pentru Andrei. O casă de piatră, cu un (in)ginerică pistruiat la geam!

cioLAN

Name	Input » Output
Power... Minec...	
Storag... Minec...	
Minec... Track	16
Boa...	
Doo...	

Name	Input » Output	Name	Input » Output	Name	Input » Output
Pressure Plates		Mushroom Stew		Ladder	
Stone Button		Bread		Papers	3
Redstone Torch		Golden Apple		Book	
Lever		Painting		Bookshelf	
Bowls	4	Sign		Jukebox	
		Fence	2		

MITZA, SUFLET SENSIBIL ȘI NEÎNTINAT DE INDUSTRIA LEMNULUI, ARE ALTĂ PĂRERE.

Mitza: da băi

Mitza: dar tu vezi numai jumate de joc

Mitza: care e superb

Mitza: eu mă distrez de câteva zile cu cealaltă jumătate de joc

Mitza: adică explorarea

Mitza: am căzut într-un sistem subteran de peșteri de-ți stă pc-ul în cur

Mitza: mi-am pierdut o zi

Mitza: m-am bătut cu animalele alea

Mitza: am trecut lacuri de lavă

Mitza: am dat de aur și diamante prețioase

*Mitza: p**a mea, să vezi acolo feeling când ieși să mai iei o gură de aer și parcă te-ai născut din nou*

Mitza: și te duci să vezi dacă ți-a mai crescut plantația de zarzavaturi

Mitza: văd că ăsta care face jocul are în plan să bage settlement-uri random, castele, dragoni. eu mă ud când aud de asta, mai mult decât pentru partea de lego

Mitza: e mult prea mișto

Famous last words. Cuprins de febra diamantelor, Mitza a coborât în mină și n-a mai fost văzut de atunci. Se spune că, în nopțile fără lună, îl poți auzi ciocănind neobosit în măruntaiele pământului. Mai lasă, nesătulule, și pentru alții!!!



„De toate! Băgați de toate!"

Battle of the Immortals

Din când în când, uneori chiar des sau, mai exact, atunci când fug din țară și am câte o perioadă când nu am de lucru peste hotare, mă apuc și instalez toate jocurile pe care le găsesc pe internet. Uneori mă mir când văd că nu e chiar atât de rău pe cât știam. Deși nu e cazul acum, totuși se pare că și


Beauty and the beast

jocurile free2play se împart deja în categorii, în funcție de scopul pe care îl urmăresc. Unele sunt mai simple, altele mai complicate. Unele cer dexteritate, altele inteligență. Cele mai multe nu cer nimic decât să fi jucat altele înainte. Pentru că sunt exact la fel. Iar unele cer de toate pentru că au de toate. Din nou, există și jocuri pe care nu le poți clasifica, pentru că nu sunt nici simple, dar nici complicate, cer de toate, dar de fapt nu cer nimic sau oferă de toate, dar de fapt nu oferă nimic, cu excepția unui singur lucru – fun. Sincer, dacă îți place să joci un joc, dar nu înțelegi de ce te-a prins, te oprești dezamăgit de propria incapacitate analitică sau mergi mai departe?

Moca

Unele jocuri din astea „gratuite, dar de fapt nu" sunt mai moca decât altele. Unele oferă avantaje evidente dacă dai iama în magazinul de produse, altele doar boostere. Unele te fac om, altele vând placebo. Ideea e că nu prea contează până la urmă dacă oricum nu o să cumperi nimic de la ei, cum ar fi cazul meu. Ce-ar fi ca de la fiecare dintre cele 3-4 jocuri din astea pe care le probez pe lună să cumpăr câte o alună, un mount sau cine știe ce șapcă cu 10% mai mult XP dacă farmez într-o anumită zonă? Ar trebui să cer sponsorizare și, sincer, nu merit. Battle of the Immortals este în primul rând action-RPG, ca Diablo, numai că online. Adică un hack & slash asiatic, cu tot tacâmul. Tematica este dubioasă, cumva legendară. Sunt amestecate toate miturile pământului, plecând de la zeii Egiptului care trebuie plesniți ca să-l


Cai și călăreți...


Au și autovehicule...


A făcut treaba mare un cufăr...


Haos! Haos!

trezească pe Thor, zeul zeilor… care, hai să fim serioși, dormea? Era noapte în Valhalla? Ideea este că am citit textul quest-urilor și m-am îngrozit. Inițial am crezut că e la mișto, dar m-am înșelat amarnic. E pe bune. Acum gândiți-vă cum ar suna aceste legende exotice europene în coreeană. Ideea e că jocul chiar are de toate. Și că tot ziceam de magazinul de produse virtuale, adică fără formă materială, care sunt de fapt numai în capul nostru (pe bune, dați banii pe un șir de 0 și 1), și el are de toate. Adică de la ac la tanc. Poți să te faci rapid uber sau progresiv superior, în funcție de ce caracter, profil psihologic și de câți bani ești dispus să arunci pe fereastră.

Oferta

Cum fiecare joc din această categorie vine cu o ofertă de lucruri pe care le poți face, și aici există o listă destul de bogată care, culmea, te prinde. Trecând peste un univers bogat în povești care amețesc pe oricine are habar de mitologie, Battle of the Immortals vine cu un număr decent de quest-uri, unele repetitive, cu evenimente specifice care dau acces la anumite zone sau dungeon-uri, cu dungeon-uri masive unde musai să te duci în party etc. Pentru a ajunge la ele, nu trebuie să-ți bați capul pentru că este implementat și clasicul sistem de navigare automată, mai exact, dai clic pe obiectiv sau personaj din textul quest-ului și acesta te va duce automat la destinație.

Există și lucruri mai speciale, ca de exemplu sistemul de animale de casă. Jocul are o miriadă de monștri, mai mult sau mai puțin agresivi. În momentul în care l-ai omorât pe unul dintre ei, are o șansă de a se lăsa adoptat ca pet. Evident, dacă nu plătești, ești limitat la maximum 3 sloturi, ceea ce înseamnă că relativ repede va trebui să arunci din ei pentru că nu se pot depozita nicăieri. Acești companioni au aceleași caracteristici ca și personajul, doar că nu pot primi echipament. Cresc în nivel, trebuie să le aloci puncte, învață abilități etc. Baiul e că întotdeauna încep de la nivelul 1, așa că ești obligat oarecum să blochezi un slot cu un companion pe care să-l ții aproape de nivelul tău, iar în celelalte două să încerci diferite alternative.

Un alt element excesiv de dezvoltat sunt vehiculele de transport, mounți cum sunt cunoscuți în limbajul MMO-iștilor. Iar jocul are sute de tipuri. Asta ca să nu mai vorbim de variante. Jocul are un sistem complicat de crafting și de upgrade care îți permite practic să pleci de la un simplu cuțit și să ajungi la ceva complet diferit și mult mai puternic. Pentru mounți în schimb permite, pe lângă upgrade-ul calității acestora, și modificarea aspectului exterior. Nu, nu o să ajungi de la șopârlă la mamifer, ca în poveștile lui Darwin, dar evoluezi suficient încât un alt hard-core să-și vândă copiii ca să poată cumpăra milioane de ZEN (moneda jocului, adică un Yen cu Z). Asta dacă nu erai ZEN dinainte…

PVP

Contrar subtitlului care v-ar putea crea falsa impresie că am fost interesat de PVP în acest joc, nu merită să-i dăm chiar așa de multă atenție. Oricum, peste un anumit nivel poți să te activezi ca gata de PVP prin intermediul unui butonaș. Trebuie să ai grijă unde o faci, pentru că e plin de mutufani care stau cu ochii pe n00bși, nu b00bși, și o să te hăcuie. Dacă hăcui și tu jucători nevinovați – dar voi știți ca și mine că nu e nimeni nevinovat pe lumea asta – atunci devii jucător-criminal. Întâi te îngălbenești, după care te înroșești și îți va fi limitat accesul în orașe. Este exact același sistem care nu avut niciodată succes în lumea MMO-urilor, așa că evident că nu moare…

În relație cu acest sistem există totuși ceva pentru care merită să te oftici din cauza exploiterilor din PVP, și anume Territorial War System. Mai exact, războaie între ghilde pentru resurse, relicve și alte nebunii. Evident, nu am ajuns până acolo și sunt în stare să-mi tund părul dacă voi ajunge să fac asta… Deci nu.

Două rânduri de final

Așadar, cu un sistem Diablo-like, adiții la fel ca în majoritatea MMO-urilor de acest gen, cu siguranță v-ați aștepta să zic că e un joc căruia era poate mai bine să nu-i fac review, că oricum e o pierdere de vreme. Însă nu e așa. Pentru că orice potpuriu de lucruri depinde cum e ordonat. E important cum așezi lucrurile astfel încât să existe o armonie, o matematică. În ciuda tuturor preconcepțiilor pe care le avem și cu care eu am pornit la drum în acest review, Battle of the Immortals este un MMO bun. Serios, e colorat, dar artistic, e aglomerat, dar e automat, e haotic, dar e fun. Pentru că acesta e adevărul, jocul este foarte fain. Te prinde, dă dependență… te cheamă. Și nu conține precum Coca-Cola agenți care să-ți facă sete…

■ Locke

Extras din povestea jocului

Muto din Atlantis (un japonez deștept din Atlantis) a descoperit care este modul prin care poate fi restabilită ordinea în lume. Dacă Lord Odin (ca să vezi… păi parcă Regele Scorpion era problema… Și pe el l-am omorât) va fi reînviat, atunci o nouă ordine va fi instaurată, iar lumea aceasta haotică va dispărea (adică o să avem quest-uri de omorât unicorni în loc de nemorți). Capitolul 2 al Apocalipsei (totul e inclus în capitolul ăla) conține cheia modului prin care Odin poate fi readus în lume. Odată ce vor fi găsite cele 3 Artefacte Divine (Huh? Numai 3? Precis unul e inima lui Hathor și al doilea cotul lui Procust), Lord Odin, împăratul zeilor (autoproclamat post-mortem), se va scobori pe pământ și va stabili o nouă ordine…

ON-LINE http://boi.perfectworld.com/

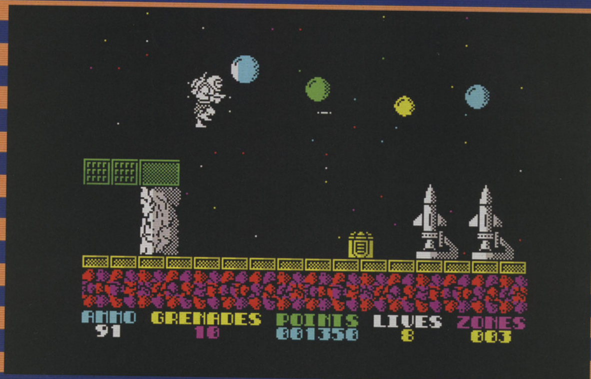




Program: exolon

La recomandarea unui amic ceva mai umblat decât mine pe cărările întortocheate ale distribuției de jocuri din anii '90 (trei buticuri suspecte și un individ dubios din Piața Traian), am pus mâna pe Casetele care m-au costat un sfert de alocație, Olimpiada de Matematică și bunăvoința mamei față de firavul HC-91, perceput de ea pe atunci ca un instrument de învățare pe 8 biți, cu 48 de kilobytes de memorie RAM. Nu prea pricepea ea, săraca, rolul casetofonului rusesc în procesul de învățare, dar chiar când am reușit să o conving că scula sovietică cu cap reglabil este absolut esențială în dezvoltarea intelectuală a micului Ciolan din familia Costache, au apărut Casetele. Două la număr, dreptunghiulare ca formă, mici la stat, lungi la bandă și degrabă încălcătoare de copyright nevinovat, casetele erau pline ochi cu ninjalăi (Saboteur, Last Ninja), karatiști de stradă (toată seria Renegade), barbari (Rastan Saga, doar ăsta și ale lui 60 de niveluri ocupau o casetă întreagă). Cireașa de pe integrat și noul meu drog timp de un an a fost un cosmonaut îndrăcit cu un laser potent și rachete sol-sol. Personajul pixelat presta servicii într-un un side scroller (run-and-gun sau cum vreți voi) clasic, genul de joc care îmbătrânește foarte frumos și este perfect jucabil și acum (mai ales pe un Nintendo DS cu emulatorul ZXDS, o bijuterie de softuleț gratuit). Grafica era superbă pentru acele vremuri, iar dacă familia te-a binecuvântat cu un sistem cu 128k, te trezeai încărcându-l doar să poți asculta muzica. Exolon era numele jocului, side-scrolling-ul și vânătoarea de păduchi spațiali sferici îi erau ocupațiile, iar scorul era drogul. Mai puternice decât țuica în care băgam degetul când nu se uita jupânul la mine, mai parfumate decât romul pe care mi-l turna bunica în ceai, scorul, curiozitatea de copil - să văd cine mama naibii mă mai căsăpește în următorul ecran - precum și dorința de a arăta celorlalți amici jucători de Exolon că eu am patru, în timp ce ei au doar două (grenade, băi!), m-au ținut aproape de el chiar și în momentele în care simțeam că vreau să-l mu...

D BREAK - CONT repeats, 0:1



... șc de beregată pe individul perfid care l-a proiectat. Pentru că încă nu știam de ZORBA. Răbdarea n-a fost niciodată punctul meu forte și, cum fiecare „ecran" era o nouă aventură și un nou test îndrăcit al răbdării și al reflexelor, vă dați seama ce era în sufletul meu când, după o cursă extenuantă de 30 de „ecrane" (învățate pe de rost), o biluță violentă apărută parcă de niciunde sau un ciocan pneumatic plasat strategic exact la intrarea în ecran (se putea intra și pe sus, dar desigur că ideea nu-ți venea decât după ce mureai) mă punea la pământ și-mi mânca ultima viață. Eram doar o mogâldeață de pionier și nu prea știam eu ce e și cu ce se mănâncă level designul. Și chiar dacă aș fi știut, cred că vecinul de la țară, partenerul meu de joacă pe HC, m-ar fi snopit în bătaie dacă i-aș fi spus cu o față serioasă „Azi băgăm Exolon, un side-scroller genial, să vezi acolo gameplay ca la carte, asta ca să nu mai vorbesc de level designul absolut bestial". Era mai simplu să-i spun că azi vom muri sărind peste chestii, ocolind chestii și, cel mai des, împușcând chestii. ÎN SPAȚIUL EXTRATERESTRU! Credeam că nomenclatorul de meserii conține numai doctor, inginer și maistru, și nicidecum o lighioană suspectă și decadentă ca level designerul. Ptiu, drace! Dar de fiecare dată când intram într-un „ecran" nou (de curând am aflat că avea 125, și e bine că nu știam, căci discuțiile în care lansam diverse teorii în legătură cu „ultimul ecran" erau la fel de suculente ca și jocul propriu-zis) și-mi cădea o satană în cap, nu-mi puteam stăpâni gândul contrarevoluționar că în Vest există o categorie de oameni care își câștigă pâinea plesnindu-mă peste ego de câte ori greșesc într-un joc. Acum însă știu și mă plec în fața lor...

P.S: Dacă nu mai aveți ochi pentru versiunea de Spectrum, căutați pe Google „Exolon DX" și fiți uimiți!

0 OK, 0:1

International Game Magazine

LEVEL

Cu C[illegible]

Numărul 1
Septembrie 1997

14800 Le[illegible]

Dungeon Keeper

Cele mai noi update-u[illegible]

Comanche 3

Jocuri şi programe shareware

Dark Colony

Buccaneer ● Comanche 3 ● Constructor ● Dark Colony ● Dungeon Keeper ● F16 Fighting Falcon ● F1 3Dfx ● Ignition ● Mass Destruction ● Panzer Gene[illegible] 2 ● Shadows of the Empire ● Steel Panther 3 ● Take No Prisoners ● The Las[illegible] Express ● Warwind 2 ● World Wide Soccer

LEVEL
13 ANI

Aşa cum o spune şi Marius în editorialul „aniversar", s-au făcut 13 ani de LEVEL din septembrie 1997 încoace, 13 ani mai mult sau mai puţin glorioşi şi frumoşi pentru cea mai bună revistă de jocuri din România, care se încăpăţânează să existe numai datorită vouă. În stânga, în toată splendoarea, puteţi admira coperta primului număr, dovada că două cartoane şi un CD însemnau enorm de mult prin '97. Dar pentru nostalgici şi curioşi, avem o surpriză şi mai mare - trei recenzii de odinioară, semnate de trei redactori care au crescut-o de mică, pe numele lor Marius Ghinea, Mihai Stegaru (Mike) şi Sebastian Bularca (Locke). Trebuie doar să daţi pagina...

 Marius Ghinea - septembrie 1999

Unreal – Return to Na Pali

Digital Extremes și EPIC Games au colaborat și elaborat, fructul rezultat fiind un mission pack ce se dorește a fi o continuare la Unreal. Chiar este?

Și nu mă intreb de pomană, adică aproximativ retoricește, ci pentru că mi se pare foarte limpede că un sequel al Unreal-ului, fie și sub forma unui mission pack, este un cocktail de narcotice tare greu de potrivit din ingrediente pentru a te putea duce la înălțimea "senzației de Unreal". Dar ce carevasăzică această senzație, și in ce măsură se regăsește ea in Return to Na Pali?

Senzația de ireal (1)

Primul ingredient din cocktail este grafica. Nu cred că trebuie să accentuez pe acest aspect, știm cu toții că engine-ul grafic de Unreal este o reușită, din acest motiv fiind preluat deja și în alte jocuri (cum ar fi Deus Ex, de pildă). Pe scurt, grafica de Unreal este bestială, cu o mică precizare - e cam săracă în suprafețe curbe. La fel de bestială este, oarecum firesc, și grafica din Return to Na Pali.

O să vedeți făclii și stele (în unele momente chiar vă vor fi stele făclii, dacă nu apăsați la timp pe trăgaci), undele apelor vă vor atrage în răcoarea lor (nicăieri nu este apa mai frumos curgătoare decât în Unreal), iar scurgerile de deșeuri toxice sau carburant radioactiv vă vor arde retina cu strălucirea unor năucitoare culori de discotecă (mi-e teamă ca Unreal și sequelurile sale să nu introducă periculoasa prejudecată grafică cum că tot ce este lichid toxic sau radioactiv trebuie să fie de culoarea marker-elor; în acest caz, lipsa de realism atacă irealismul superb al jocului).

Nici în Return to Na Pali nu lipsesc clădirile complexe, îngrijit realizate, cu respect pentru realitatea construcției și utilizării lor, fie că este vorba de lăcașe de cult sau de simple locuințe de țărani. Dealtfel, mi-a atras în mod plăcut atenția felul simplu și practic în care erau construite unele case din Glathriel, un sat mai înstărit de Nali (Nali – populația băștinașă a planetei). Este vorba de case cu un singur nivel, dar cu mansardă. La parter se află șemineul, în care veți vedea aprins focul, o masă pe care se află un crucifix, și multe, multe rafturi pline cu ... CĂRȚI. În acest mission pack am fost surprins să descopăr locuințe cu biblioteci impresionante. Nu știu dacă abundența cărților a fost dorită ca un element de pitoresc pentru



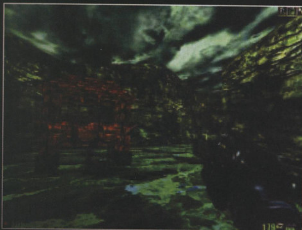
noi, digitalii, sau este o șperlă educativă pentru plebea necititoare și telembizată. La mansarda casei de care vă vorbeam se urcă pe o scară interioară, iar acolo se află dormitorul - două tatami-uri așezate, firește, direct pe podea. Căldura degajată de focul de la parter urcă, încălzind podeaua mansardei. Totul scăldat într-o lumină blândă, liniștitoare. Poate că altora nu li s-ar părea nimic extraordinar, dar eu am fost adânc impresionat. Am devenit pe nesimțite părtaș la intimitatea unei case țărănești, am respirat pentru un moment aerul calm, fericit și, de ce nu?, omenesc, al locului în care se adună la orele serii sau repaosului meditativ familia de Nali. Cu concursul copios al engine-ului grafic, casa aceasta din Return to Na Pali m-a făcut să mă bucur de ceva ce lipsește marii majorități a first person – urilor. Mă refer la simplitate și la firesc.

Cât despre lăcașurile de cult, omniprezente pe planeta Na Pali, grafica în care sunt realizate in „Return ..." este cea mai convingătoare din tot ce am văzut până acum. În afară de o imagine capturată din templul Velora, nu voi mai risipi cuvinte laudative inexpresive, ci voi face doar o comparație cu „concurentul" direct sub acest aspect, și anume Thief – The Dark Project. O biserică ori un templu din Unreal sau din Return to Na Pali mă fac să zic răspicat că omoloagele lor din Thief sunt simple colaje de imagini, lățite textu(r)al pe fețe de poliedre. Un tur prin satele de pe Na Pali iți formează bunul-gust și simțul estetic, de mare folos ca să detectezi în Thief amestecul de stiluri și lipsa de inspirație în realizarea unei catedrale, și care sunt perfect răspuns dilemei copilărești „Au țiganii biserică?".

Bineînțeles, și ființele umblătoare pe suprafața planetei Na Pali sunt realizate la marele amănunt grafic. Cel puțin atunci când au realizat scorpionii, creatorii mission pack – ului Return to Na Pali nu au făcut economie, nici de răbdare, și nici de imaginație. Că tot am adus vorba, să vă spun despre ...

Monștri

Trei sunt noile specii de urgii faunistice pe care este recomandabil să le faci salată





de măruntaie în Return to Na Pali. Prima ar fi Baphomet-ul, care este pur și simplu o Lesser Brute dublată. Foarte dur. A doua categorie de cumplite pocitanii ar fi scorpionii, sau cel puțin niște ființe cu aspect de scorpion, dar cu comportament de paing – fac plase pe care le vom vedea atârnând estetic prin colțuri de cimitire subterane, arealul preferat al acestor creaturi. Îndeobște scorpionii de Na Pali se ascund în locuri puțin vizibile, sus, pe grinzi, de unde cad fără avertisment asupra jucătorului, și-l mușcă de organe sau îl improașcă cu lichide scârboase și corozive. Îi veți găsi întotdeauna în grupuri destul de numeroase, însă nu par să aibă o strategie de atac colectivă.

În schimb, cea de-a treia specie nou apărută în Return to Na Pali dovedește cu ocazia atacurilor surprinzătoare rudimente de comportament colectiv. Este vorba de reptilieni bipezi de talie mică, despre comportamentul cărora ești avertizat din jurnalul unuia din nefericiții care zac uciși pe marginea drumului. Aceste jurnale vă vor fi de folos în joc, așa că folosiți-vă translatorul de fiecare dată când treceți pe lângă un cadavru. Eu am aflat că reptilienii cu pricina atacă în grupuri foarte violente, care sunt „strigate" cu semnale specifice de către primul exemplar care te observă. Și, într-adevăr, primul reptilian din grup care te observă, se duce în căutarea altor tovarăși aflați în apropiere. Pe care îi cheamă cu semnale specifice, iar pe acestea cu siguranță veți ajunge să le recunoașteți cu exasperare. Spun cu exasperare pentru că aceste creaturi nu te lasă să scapi nici în gaură de șarpe, urmărindu-te inclusiv în apă. Practic, la întâia întîlnire cu acești reptilieni am fost înăbușit în sânge, literalmente. În grup, ploaia de mușcături pe care o abat asupra ta este îngrozitoare prin cadența ei. În principiu, în momentul în care ai pe tine 4-5 astfel de reptilieni pe care îi auzi emițând celălalt semnal, cel de atac la cotlete, poți să te duci direct la LOAD GAME. Asta dacă nu găsești rapid o înălțime pe care să sari, și unde nu mai poți fi ajuns de atacatori.



Partea grozav de bună pe care o fundamentează mission pack-ul Return to Na Pali în conceptul de AI este tocmai apariția rudimentelor de comportament colectiv al oponenților controlați de calculator. Poate că, odată spartă gheața, va apare în jocuri atacul în haită, cu manevre mult mai complexe din partea AI – ului. Sper că așa se va întâmpla, pentru că am început să mă satur să mă lupt cu ciurde dezorganizate de inamici. Half-Life a făcut un prim pas meritoriu spre comportamentul de atac colectiv (trupele de marines), Return to Na Pali îi urmează. Veți vedea mai încolo în acest articol că nu este singurul aspect sub care acest mission pack își trage sursa de inspirație din Half-Life.

Ceilalți oponenți din Return to Na Pali sunt deja binecunoscuți din Unreal. Doar că senzația pe care mi-a dat-o Return to Na Pali este că inamicii sunt mult mai violenți. Ceea ce acest mission pack nu aduce în plus la AI, compensează printr-un plus de agresivitate, de violență. Veți fi atacați mai ales de luptători Skaarj din clasele superioare, dotați cu armuri, și mai rapizi. Credeți-mă, deși am jucat pe nivelul de dificultate normal, am avut dificultăți mari în anumite situații. Mă repet, Return to Na Pali dezvăluie modalitatea prin care Unreal compensează AI-ul slab – violența extremă a oponenților, cumulată cu viteza lor de reacție și insistența în urmăriri.

„We got hostiles!"

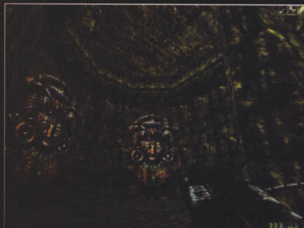
Mda, nu v-am spus încă nimic despre story-ul pe care se țese Return to Na Pali. Am avut oarecare rețineri, pur și simplu pentru că story-ul acestui mission pack este doar un simplu pretext pentru a reîncălzi supa epică subțire a Unreal-ului. Ca să zic așa, în acest episod naveta de salvare, cu care eroul nostru a ajuns pe orbita Na Pali la finalul Unreal, este recuperată de o navă spațială, Bodega Bay. Cam



aduce a începutul din Alien II ... Ei, și după identificarea genetică a omului nostru, se descoperă că acesta a scăpat din epava navei pușcărie Vortex Rikers, unde nu se afla ca gardian, ci de cealaltă parte a câmpului de forță. Ordine venite de la centru determină retrimiterea evadatului fără voie pe Na Pali, pentru a recupera o cartelă de date aflată în epava navei Prometeu, căzută pe planetă în timpul unei misiuni ultra-secrete de testare a unor echipamente militare. Recompensa – iertarea de infracțiunile anterioare și ștergerea cazierului. Odată coborât pe planeta, calvarul reincepe. Ești totuși avantajat față de coborârea anterioară ai experiența luptei cu speciile indigene și cu ocupanții prin forță ai planetei, invadatorii



Skaarj. Ba mai mult, ai chiar trei arme în plus, un aruncător de grenade, un lansator de rachete și o pușcă automată de cadență foarte mare, aflată de obicei în dotarea trupelor de pușcași marini. Drace, nu știu de ce îmi tot aduc aminte de Alien II ... Ceea ce m-a iritat însă este faptul că grenadele aruncate de lansator se „reflectă" pur și simplu din obstacole, ricoșând excesiv, de parcă ar fi corpurile ideale pe care ni se explică conservarea impulsului la ciocnirile elastice din manualul de fizică de a IX-a. Și vreau să zbier de trei ori huo pentru creatorii acestui mission pack pentru că în continuare armamentul pentru tragere la distanță nu este dotat cu lunetă. La naiba, în Return to Na Pali veți avea o mulțime de ocazii în care oponenții sunt vizibili de la distanță foarte mare, și în loc să-i plezniți elegant cu o pușcă cu lunetă, trebuie să migăliți din mouse, doar-doar îi veți nimeri. Dacă tot au fost cu un ochi în Half-Life, creatorii Return to Na Pali ar fi trebuit măcar să-l holbeze mai tare, poate vedeau și luneta arbaletei cu tranchilizante. Așa, au prins numai ideea din titlul acestui capitolaș, și care este numele nivelului din Half-Life în care Gordon află că guvernul i-a trimis pușcașii marini pe cap. Și în Return to Na Pali, odată ce ai recuperat cartela de date necesară celor „de la centru", aceștia trimit un comando care trebuie să curețe orice urmă. Și mai ales pe tine. Aici se oprește însă asemănarea cu Half-Life, deoarece trupele respective își caută AI-ul pe Na Pali prin cratere de meteoriți. În afară de faptul că dintr-o singură lovitură de rachetă te transformă din cetățean onorabil într-un mațe-fripte, comandoul cu pricina este complet imbecil. Oricum, veți avea de a face cu el într-un singur nivel, după care, fără prea multe zvârcoliri epice, ci pur și simplu omorând în dreapta și stânga, veți putea să scăpați de pe planetă. Finalul jocului este oarecum stupid, făcut la repezeală, zic eu.



Senzația de ireal (2)

Fără un AI capabil, fără un story-line acceptabil și fără inovații în gameplay, în plus apărut aproape în timp de alte două titluri de referință (Thief și Half-Life), Unreal părea că nu are mari șanse de a fi luat în serios. Iar un sequel, cum este Return to Na Pali, cu atât mai puțin. Iată, totuși, că lucrurile nu stau chiar așa. Iar engine-ul grafic nu este singurul ingredient care a făcut din Unreal un joc atractiv. Mai este ceva, greu exprimabil. Este atmosfera jocului.

Atmosferă dată de elemente pe care în mod obișnuit momentele de concentrare. Este vorba de acea stranie incantație a anumitor călugări tibetani, care reușesc performanța deosebită de a „cânta" pe mai multe voci. Nu este, bineînțeles, muzică, ci un suflu aparte, ajutător meditației. Sunt convins că producătorii jocului au folosit efectiv înregistrări cu astfel de incantații tibetane, ceea ce dovedește grija foarte mare care a fost acordată verosimilității aspectului religios, cu insistență prezent atât în Unreal, cât și în Return to Na Pali. Pentru că totul pe Na Pali pare a gravita în jurul religiei. Inclusiv jucătorul, care nu poate fi desprins din puternicul background religios. Pentru mine, și cred că pentru orice gamer cu simțul observației dublat de

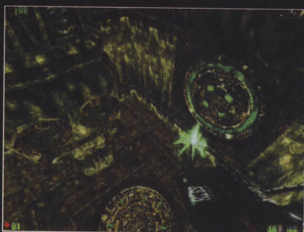


le trecem la categoria background, pentru că nu influențează sub nici o formă gameplay-ul. Este vorba de amănuntele legate de viața spirituală a membrilor civilizației băștinașe a planetei Na Pali, așa-numiții Nali. Aceștia sunt ființe blânde, prietenoase, dotate cu aptitudini mentale deosebite, pe care nu le folosesc în mod agresiv. Au puteri telekinetice, practicând levitația, în momentele în care meditează sau se roagă, iar unii dintre Nali se pot chiar teleporta prin simpla putere a gândului. Impresia pe care am căpătat-o jucând Unreal și Return to Na Pali este că Nali pot fi asemuiți cu locuitorii platourilor înalte din Tibet. Mai ales că preoții Nali pot fi lesne recunoscuți fie și numai după sunetul pe care îl emit în

neliniștea unei anume queste spirituale, Unreal a însemnat parcurgerea etapelor unei drum inițiatic. Drum care începe printr-o coborâre, o catabază, în subteranele templului închinat zeului Nali al apei, urmată de o ascensiune, o anabază, care se termină sus în cer, pe unul din asteroizii ce gravitează în jurul planetei, și pe care se află probabil un Centru Spiritual al Nali. De jos, din mlaștinile infernale, din Borboros, te ridici pe un drum presărat cu mari pericole, dar și cu lăcașuri de cult, oaze ale reculegerii și meditației, în special biserici în care este omniprezentă o sculptură reprezentând pe Mesia populației Nali, răstignit pe crucea Sfântului Andrei (crucea cu patru brațe). Acest Mesia pare să fie regentul spiri-

tual al momentului, și către el se înalță și în Return to Na Pali rugile Nali.

În Unreal, nu am putut să nu mă las purtat de senzația de novice aflat pe drumul inițierii, și am simțit cu intensitate fiecare „stație" spirituală a acestui drum. Iar în momentul în care m-am ridicat de pe planetă și am ajuns sus, pe asteroidul pe care se afla un intreg complex de clădiri cu semnificație reli-gioasă, nu din întâmplare mi-am amintit versurile cu care se încheie Infernul lui Dante – „e quindi uscimmo a riveder le stelle" („și pe acolo am ieșit ca să revedem stelele"). Acolo, pe asteroid, am găsit un mare bazin cu apă, necesar se pare cultului. Ieșind din această apă, senzația de purificare m-a trimis la finalul Purgatoriului dantesc – „Io ritornai dalla santissima onda/ rifatto si come piante novelle/ rinnovellate di novella fronda, / puro e disposto a salire alle stelle." („M-am întors din sfânta undă/ refăcut ca și plantele noi/ reînnoite într-un nou frunziș, pur și pregătit să urc la stele"). Acele stele către care năzuiește eroul nostru, stelele de pe cel mai frumos cer văzut vreodată într-un joc, cerul celor doi sori ai Na Pali și ai celor două lune care gravitează în jurul planetei. Acolo, pe asteroidul Centru Spiritual, am simțit cu plenitudine ceea ce Dante versuiește în finalul Divinei Comedii – „l'amor che move il sole e l'altre stelle." („Iubirea care mișcă Soarele și celelalte stele"). Trăirea interioară pe care am avut-o ajungând pe acest asteroid nu



am mai simțit-o decât în realitate ... Poate că, de fapt, acesta este acel ceva care atrage spre Unreal, acest background care te îmbie la trăiri pe care atât de puțini și atât de puțin le mai avem în lumea de azi. Trăiri absolut reale, de profundă sorginte spirituală; Unreal te trimite tot la realitate, dar către acele aspecte ale acesteia pe care am ajuns cu toții să le lăsăm în paragină. "Senzația de ireal" dată de Unreal este de fapt senzația unei realități pierdute.

Cred că există jocuri în care trebuie să pătrundem dincolo de aspectele ludice imediate. Consider că nu am suprasolicitat materialul jocului Unreal prin rândurile de mai sus, ci am oferit o perspectivă aparte, necesară pentru că s-a aflat în mod evident în intenția creatorilor.

Ce rămâne însă în Return to Na Pali din toate aceste bune și frumoase chestiuni din Unreal? Return to Na Pali este, în mic, tot un fel de Unreal. Întâi se coboară în Velora, templu închinat zeului apei. În ce privește aspectul grafic, Velora este făcut cu mare, mare migală, cu o agreabilă tentă precolumbiană. Scurt, este unul din cele mai frumoase edificii virtuale pe care le-am vizitat vreodată. Și cam atât. Pentru că în rest, Return to Na



Pali ne duce din nou în sus, totuși nu până la centura de asteroizi. Vreo două biserici, iar apoi un castel, așa, de final. Nu-mi place să-mi fac cafea din zațul rămas în ibric de la cafeaua precedentă, dar am jucat Return to Na Pali până la capăt, sorbind de ici și de colo ramașițe din aroma Unreal. Cam acesta este de fapt și răspunsul la întrebarea din introducerea la acest articol. Până la urmă, vă recomand Return to Na Pali, mai ales dacă v-a plăcut Unreal, sau sunteți atrași de luptele bine condimentate sub aspectul violenței. Poate că ar mai fi interesantă lupta cu bots, deoarece au fost corectate mai multe din bug-urile din Unreal, mie unuia această modalitate de joc părându-mi-se mai captivantă în Return to Na Pali.

Privind nota pe care am acordat-o mission pack-ului Return to Na Pali, vă veți întreba cu siguranță de ce un articol așa de mare pentru o notă atât de mică. Pentru că articolul de față este într-o bună măsură și un articol despre Unreal, în care am încercat să dezvălui câteva din frumusețile acestui joc, mai puțin evidențiate în precedentele articole dedicate lui de către colegii mei de redacție. Iar Unreal merită o notă mult mai mare ...

Marius Ghinea



DATE TEHNICE

Gen: 3D shooter
Producător: Epic Games
Distribuitor: GT Interactive
Sistem recomandat: Pentium 200, 32MbRam, Direct3D, 3DFx, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL 73

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	12/20
Storyline:	2/05
Impresie:	7/10



Balada unei șepci verzi

Locul de desfășurare:
În comuna Vietnamul de Sud
Personaje:
De pe stradă
Decoruri:
Brazii și fagii din grădinița lui Pământiu Copac, pădurar în zonă.
Producător:
Sericică Cromanon.
Colaboratori:
Fără.
Alimente:
3 eugenii cu gust de fleică și o conservă de brânză.
Mobila:
Lemn de Aluminiu de cea mai bună calitate.
Țigări:
Carpați.

Actul I

Nu era ceață, era fum de la „Carpați"-ul cuiva. „Gata. Pe primul gagiu pe care îl văd îl întreb dacă n-are vreo busolă", spuse cu sarcasmu-i obișnuit Ghiță Beretă Verde. Într-un acces de ironie, Paraschiv Mitralieră Trepied, originar din Valea Siliconului, spuse: „Bine". Drumul, da, drumul, de fapt nu era nici un drum. Era o amărâtă de potecă plină de vietnamezi prost dispuși, sau morți. Erau morți deoarece Chițache Beretă Verde, văr primar cu Ghiță și ginere lui Paraschiv, nu știa să-și curețe arma. „Se vede ceva", spuse plictisit căpitanu' Cior-


Întotdeauna mai există loc de o bere


Gașca căpitanului Ciortan Ciuruitu



Valea Siliconului, locul de baștină al lui Paraschiv

tan Ciuruitu', privind cerul. Începu să tune și să fulgere. „Io cred că... da", declară mulțumit de sine Rochița Mână de Aur, vraciul satului și membru într-o asociație fără frontiere. Cipăndela Scufiță Verde, sora lui Ghița, verișoară cu Chițac, fără nici o legătură cu Paraschiv, dar cu anumite „puncte comune" vizavi de Ciortan (dac-ar ști Ghiță, le-ar rupe picioarele la amândoi), uită ce vru să zică. I se întâmpla destul de des. Probabil i se trage de la plumbul ăla pe



Reacția la tufiș

care l-a luat în cap când a fost la pescuit cu Ciortan. Și nici n-au prins nimic. Ce să mai zic de pisică. A murit în aceeași zi călcată cu bicicleta de popa Ecumenitu. „E-u-ge-ni-e", se scărpină în buzunar băiatul lui Ghiță, Gogu Beretă Verde. „Ce mă, ți-e foame?" îl chestionă descurajator Paraschiv. „Nu da că doare", urlă băiatul și muri într-o explozie de membre superioare, inferioare și organe interne. „Păcat. Avea toată viața în față. No, mâncăm și noi ceva că e noapte imediat?" apucă să spună Ghiță, după care călcă pe urmele lu' fi-su. Cipăndela începu să plângă cu lacrimi acrișoare de la vinul de-aseară. „Ia să taci, că..., că..., că te modific acuma", îi șopti la ureche Ciortan, cu mâna pe-o grenadă pe care i-o aruncase cineva dintr-un tufiș. „Care ești mă?", reacționă după vreo douăzeci de minute Paraschiv. „Nu-i nimeni", răspunse tufișul și mai aruncă o grenadă. Se auzi o invectivă la adresa sfintei ploi, precum și a altor lucruri care mai de care mai sfinte. Paraschiv trase în tufiș care trecu în modul „silent enigma". După toate acestea muri și Paraschiv, deoarece Chițache tocmai se apucase din nou să-și curețe arma. Rochița privea dezaprobator toată scena. „Iar mi-ai dat de lucru, mă Chițache", accentuă el. „Acum, ce vrei să fac? Omoară-mă, dacă ești atât de tare", mugi Chițache. Rochița, culese un RPG de lângă creasta unui vietnamez și se făcu că-l curăță. Chițache explodă ca o nucă. În fine, leșină și Cipăndela. Noroc că Zeus e sus și vede. Slobozi, la rândul lui, un flux electric dezinfectant asupra singurului rămas, Rochița, care deveni îngrășământ. „Silent enigma" își luă sacoșa cu grenade și plecă mulțumit acasă. „Să tot trăiești", concluzionă el.

N-am înnebunit de tot

Numai un pic. Fiți liniștiți. E vorba de un joc drăguț care inițial m-a făcut să spun „stupid", dar ulterior, insistând, m-a prins. Numele lui este evident, așa că nu vi-l mai spun. Acțiunea se petrece într-un loc numit Vietnam, în secolul XX, deceniul șapte. Un război oarecare între o țară oarecare, SUA, și o altă țară la fel de oarecare numită - vezi mai sus. Eu, neavând televizor, nu sunt la curent cu lucrurile astea mărunte. Dar am Internet, așa că m-am documentat. După un timp, am terminat de jucat, deoarece

Unități americane

Team Leader (Hero) - Este căpitanul beretelor verzi. Ca armă de bază are un M16. Poate lupta și corp la corp. Datorită unicității abilităților sale speciale este esențial pentru terminarea oricărei misiuni: plasează și detonează C4, cheamă suport aerian. Abilitățile depind de fiecare misiune în parte.

M16 Green Beret - Inima trupei tale speciale, beretele verzi sunt rapizi și mortali. M16 trage trei ture pe atac normal, e echipat cu o baionetă. Pentru speciale are un lansator de grenade. Poate lupta și corp la corp.

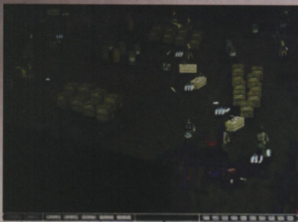
Medical Sergeant - Este un soldat bine antrenat cu abilitatea de a vindeca răniții. Aceasta dispare când rămâne fără truse de prim ajutor, deoarece sunt limitate ca număr. Este un bun soldat doar că nu poate lupta corp la corp. Protejați-l.

Weapons Seargent - Dotat cu o puternică mitralieră M60 și protejat de vestă antiglonț plus cască, este cea mai puternică unitate. Mai poate arunca grenade și lupta corp la corp. Din cauza dotării, viteza de deplasare și de reacție sunt mult scăzute.

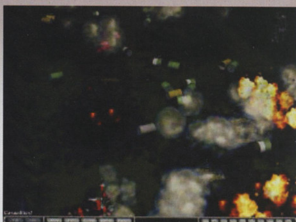
Prisonier of War (POW) - Sunt în așteptarea transferului la Hanoi și au nevoie de ajutorul vostru.

Bell UH-1 Helicopter (Huey) - Acest elicopter va fi cel mai bun prieten al tău pe toată durata campaniei. Echipat cu o mitralieră grea și uneori cu rachete, furnizează mare putere de foc atât rapid cât și mobil. De asemenea e cel care te introduce în unele misiuni și-ți salvează fundul din altele. Uneori poate fi controlat odată cu unitățile.

F-105 Pilot - Doborât într-o misiune de bombardament, pilot al unui F-105 Thunderchief, se ascunde în sălbăticie. Este căutat de inamici cu aceeași grijă cu care îl căutați voi.



Cămara de alimente a Cipăndelei



Chițac incapabilull

s-au terminat cele zece misiuni single-player. În multiplayer se poate juca în două moduri: co-operativ și competitiv. E satisfăcător de incitant, numai că durează puțin. După un timp îți trece.



„Silent Enigma" în acțiune

Dacă vă interesează, puteți juca pe *Bungie.net*. De ce nu mi-a plăcut din prima? Pentru că jocul folosește engine-ul de la *Myth II*, care, cum probabil știți, a apărut în 1998. La vremea lui a fost foarte gustat pentru că a fost într-adevăr 3D. Revenind la engine, este același cu lux de amănunte. Controlul camerei este identic, cu vechea problemă a perspectivei restrânse. Pentru cei care nu au jucat *Myth II* aș preciza că acesta se face cu ajutorul tastelor sau cu mouse-ul. Libertatea de mișcare este relativ mare, cu limită de perspectivă, ceea ce se dovedește uneori decisiv în a încărca o salvare. Există și o hartă mai micuță, situată în dreapta sus. E foarte bună dintr-un motiv evident, al „overview"-ului, dar te și scapă în cazul în care te trezești că nu-ți mai funcționează camera (dai un clic în altă parte și ai ieșit din impas). Dacă tocmai luptai... „Load Game". O precizare: *Green Berets* nu merge decât dacă aveți instalat *Myth II*. Revenind, principalul motiv al „neplăcerii" mele inițiale a fost imposibilitatea de a trece de prima misiune. Mi-a luat cam o oră să mă obișnuiesc cu controlul camerei, dar am descoperit tutorialul (simplu și eficient) și totul s-a rezolvat în următoarele zece minute. Scopul primei misiuni este găsirea unei trecători spre munți care să nu fie blocată (de vietnamezi, pietre, prăpăstii etc.). Pe „normal" a trebuit să reiau misiunea de vreo zece ori. Pe timid a fost prea ușor. Pe celelalte nu am încercat (mai erau până la „legendary" pentru cei cu adrenalină și răbdare multă). Restul misiunilor: divertisment audio-vizual. Chiar dacă engine-ul e învechit, are farmecul lui. Peisajele sunt de tip „jungle paradise", cu perspective superbe, fără poligoane. Bineînțeles, folosește sprite-uri, însă nu m-a deranjat. Singura problemă e că, indiferent de tipul de zonă (muntoasă, riverană etc.), arborii sunt aceiași și aceiași de la hartă la hartă. Personajele și obiectele sunt foarte bine integrate, nu există nici un fel de neconcordanțe. De fapt, exceptând unitățile Vietcong-ului, totul e în nuanțe de maro și verde.

Și totuși, de ce?

Producătorii s-au preocupat destul de mult de amănunte. Unitățile sunt în număr de 18, fiecare cu abilități bine determinate. Există un editor cu care puteți să vă creați nu numai hărți, dar și unități și obiecte. Dacă nu vă place sângele, îl puteți scoate liniștiți și pentru totdeauna, mai ales dacă uitați parola. Dacă vreți cruzime, o să aveți parte. O grenadă sau un foc de mortieră bine plasat îl va descompune pe nenorocit în mai multe părți componente decât are. Mâini, picioare, capete, se vor răspândi pe câmpul de luptă sub privirile satisfăcute ale unora și plictisite ale altora. Dacă repetați figu-



Ziua bună. Ma cheamă Ghiță Beretă Verde. Datoria... mai târziu.



Casa din nori a lui Zeus

Unități vietnameze

Army of Republic of Vietnam (ARVN) - Trupele regulare ale Vietnamului de sud. Sunt prezente în unele misiuni cu trupe, fiind bine antrenate și dotate cu M16.

VC Assassin - Este echipat cu o macetă și e adeptul atacului rapid, corp la corp. Se poate întâmpla să se transforme în kamikaze, pentru a te opri.

VC Commando - Luptătorul comun de gherilă, fără prea mult antrenament dar devotat cauzei. Sunt puternici și eficienți când sunt mulți. Sunt dotați cu cel puțin o grenadă, pe lângă o armă automată AK-47.

VC Mortar Unit - Cel care folosește mortiere. Are o rază de acțiune deosebit de mare dar e încet în mișcări și tragere.

VC RPG Unit - O altă amenințare de la distanță mare. Are un stoc limitat de rachete, atât al celor de sol cât și al celor antiaeriene. E foarte bun împotriva elicopterelor, dar încet în mișcări. Când rămâne fără rachete va arunca grenade la mică distanță.

VC Scout - Un foarte bine antrenat luptător în special pentru zonele sălbatice. De obicei nu poate să se descurce singur. E dotat cu un AK-47 și grenade. E greu de depistat.

VC Sniper - În posesia carabinei sale MI, se ascunde și așteaptă. Trage la distanță foarte mare și se retrage permanent pentru a păstra această distanță. Dacă urmăriți un sniper fiți siguri că veți nimeri într-o ambuscadă.

După ce și-a curățat Chițac arma

ra cu grenada, totul se transformă într-o mare baltă de sânge. Armele folosite sunt deosebit de eficiente, mai ales pe vietnamezi. Aruncătorul de grenade, după ce vă învățați cu el, este fenomenal. Practic, nici un chirurg de pe lumea asta n-ar putea face același lucru.

M16-le sunt și ele de invidiat: precizie și eficiență. Aveți și explozibil pentru obiective mai mari: clădiri, depozite, locuințe, grădinițe, maternități. Strategia este și ea un punct forte. În fiecare misiune începi cu un căpitan, un medic, trei berete verzi și un specialist în arme. Fiecare are o armă de bază, de obicei M16 plus abilități speciale Acestea sunt diferite de la o unitate la alta și la unele în funcție de misiune. Spre exemplu, căpitanul poate solicita susținere aeriană, poate folosi explozibil, poate plasa încărcături de semnal și avertizare, bineînțeles în funcție de misiune. Cele mai eficiente unități sunt totuși beretele verzi. În anumite situații pot face față unui număr impresionant de vietnamezi. Păcat că AI-ul este echivalent cu al unui melc descendent dintr-o familie de genii. Totul depinde de voi și de strategia pe care o folosiți. O să observați că dacă nu sunteți atenți, supertrupa va trage în pământ până la consumarea irevocabilă a muniției. Dintre amănunte, cel mai sugestiv ar fi acela al vietnamezului care moare secerat de un M16, îi sare spectaculos scufia de pe cap, după care cade și rămâne legănându-se liniștită pe apă, sub bătaia vântului tropical. Frumos! Urechea cititorului este mângâiată permanent de sunetele mlaștinii și ale pădurii. Fond muzical nu există. Nici nu trebuie. Zgomotele aferente sunt suficiente. Cele mai frumoase sunt ale mortierelor și grenadelor: iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiuuuuuuubuuuuuuum. Bum-ul sună ascendent-descendent cu amplificarea basului, întru deplina satisfacere a potențiilor voastre auditive. Personajele dispun de o ironie tipic „soldat american superpregătit și subeducat". Grijă la vegetație. Vietnamezul nu doarme, e ascundăreț și vigilent ca un geniu descendent dintr-o familie de zăgani. Dacă vă ascundeți după vreun copac, faceți-o pentru perioade scurte. Copacul nu rezistă la mortiere. Copacul e... stupid.

Actul II

Cipăndela se trezi la auzul unui zgomot asemănător cu al IMS-ului proprietate personală. Deschise ochii. Întuneric. Noapte. Pipăi noroiul până atinse ceva rotund, moale și lipicios. Era un ochi. Scuipă înciudată și îl nimeri. „Piciorul, au piciorul!", debită răsuflat ea. „Cred că o doare piciorul", am debitat și eu. Cu o mișcare de rotație antiorară își luă piciorul, și-l puse sub cap și adormi la loc. Brusc.

Continuarea într-alt număr.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Green Berets
Gen:	RTS
Autor:	Jared Taylor
Distribuitor:	Take-Two Interactive
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	13/20
Impresie:	07/10

77%

HOMEWORLD 2







Și lung e spațiul, ba e lat...

... dar populația Hiigarei habar nu are că trebuie să reia o mai veche și neplăcută experiență: aceea de a alerga de colo-colo prin infinitul spațiului în căutarea unei salvări de la extincție.

Anii au trecut de când frumoasa Karan S'jet și-a prins plăpândul trupușor de zeiță în cabluri&șuruburi, pentru a ghida perfect Nava Mamă, enormitatea aceea pe verticală care mai are și pretenția (dar și dreptul) de a fi catalogată drept „nava spațială cu cel mai original design". Hiigara este acum a hiigarienilor, care au produs o nouă și îmbunătățită navă-mamă, Pride of Hiigara, însă când totul pare a fi calm, totul stă să explodeze, mai ales că o nouă amenințare se ridică la toate orizonturile: Sajuuk (He Whose Hand Shapes What Is), cunoscut în termeni tehnici și ca „Dumnezeu", este personaj principal al unei profeții pe care inamicii Hiigarei (și ai galaxiei în general), the Vaygr, conduși de un Warlord pe nume Makaan, se cred capabili să o îndeplinească.

Pe scurt, iată profeția: acela care va reuși să reunească trei hyperspace core-uri va primi puterea lui Sajuuk. De altfel, rasa Vaygr se consideră Sajuuk Khar (Aleșii Domnului), iar Makaan, Sajuuk'Khem (Cel care îl controlează pe Dumnezeu). Unul dintre hyperspace core-uri este deja în mâinile lui Makaan, unul este la noi (Hiigara), iar cel de-al treilea trebuie găsit și pus de-o parte.

Intriga îl împinge pe jucătorul de Homeworld 2 de-a lungul celor 15 misiuni, până la limitele spațiului explorat, în căutarea lui Dumnezeu și, în același timp, pentru salvarea planetei Hiigara, amenințată de forțe Vaygr din ce în ce mai mari.

Jocul celor de la Relic/Sierra a fost așteptat patru ani cu înfrigurare de pasionații Homeworld (printre care mă număr și eu). Odată cu apariția noului RTS, se pune însă întrebarea: 2-ul din coadă înseamnă ceva mai mult decât „următorul"?

Producătorii și fanii hardcore se vor duce până în pânzele albe pentru a menține imaginea impecabilă a seriei. Totuși, Homeworld 2 este capodoperă sau copie foarte atent șlefuită? Sierra (dat fiind că Vivendi se confruntă cu necazuri în ultima vreme) a reușit oare să mențină „standardul de calitate" pe care toată lumea îl așteaptă de la Homeworld 2? Un răspuns ar fi „doar timpul ne va confirma". Altul se găsește chiar în acest articol.

Între față și joc

Poate ar fi cazul să mă reped chiar de la început asupra graficii, sunetului sau AI-ului din Homeworld 2 și să trasez în linii groase deosebirile față de primul Homeworld și de HW: Cataclysm. Totuși, mai importantă mi se pare, pentru început, interfața. Cu povestea am văzut, în mare, cum stăm (surprizele

rămân delicii dacă nu le expui la fundul gol în public) și se poate spune că e bine și solid realizată. Însă primul lucru care te surprinde cu adevărat în Homeworld 2 este interfața, schimbată drastic, aș zice, față de predecesoarele sale.

Practic, Relic Entertainment a realizat că poate transforma Homeworld, în parte, într-un RTS clasic, chiar cu perspectivă izometrică (Starcraft, Age of Empires etc.). Cu alte cuvinte, mișcarea mausului, modul în care se realizează scroll-ul și reprezentarea simbolică a unităților îți permit în mare măsură să termini (dacă nu ești sănătos la cap) Homeworld 2 fără să vezi mai deloc cum arată „adevăratul" Homeworld 2. Jucătorul poate controla cu multă ușurință (și cu ajutorul unei interfețe grafice strălucite) tot ce se întâmplă pe tarlaua cosmică, fără a risca să amețească de la atâtea detalii grafice, explozii și „lifting-uri faciale" câte are jocul ăsta.

Evident, orice element de GUI de pe ecran considerat „în plus" poate fi eliminat cu ușurință și, când ajungi în acel moment al „aproape" victoriei într-o misiune, te poți relaxa privind peisajul paradisiac fără a avea pe ecran nici măcar cursorul mausului (ceea ce demonstrează că producătorii au fost mai mult decât conștienți de valoarea estetică a RTS-urilor spațiale: seria Homeworld, Hegemonia, O.R.B. etc.) Între acestea, Homeworld 2 rămâne cel mai fidel propriului concept și ideilor pe care Sierra ni le prezenta cu atâta candoare în 1999: grafică „de film", interfață intuitivă, acțiune dinamică și libertate absolută de mișcare. Se pare că în Homeworld 2 astea nu-s vorbe goale.

„Profanii" în ale Homeworld, la vederea lui Homeworld 2, nu spun decât „Păi asta e la fel ca ălălalt, numa' că merge mai prost pe sisteme mai puternice". Într-un fel, au dreptate. Jocul este destul de costisitor la hardware și, în plus, primul HW arată chiar și acum mai mult decât decent. Totuși, să-i dăm Cezarului ce-i al nostru, al copiilor noștri și al copiilor copiilor noștri și să nu mai comentăm unde nu e cazul. Grafica din Homeworld 2 este una dintre cele mai reușite, în mare parte pentru că așa zic eu. Cu alte cuvinte, să-mi arate cineva unde găsește un detaliu grafic și o euforie a mișcării „acvatice" cu mai mult bun gust decât în Homeworld 2? Unde găsește un design al navelor și al texturilor mai reușit? (poate în Hegemonia – Legions of Iron, dar am rețineri). În fine, unde se leagă mai... organic (asta ca să nu fie Mitza singurul care a folosit termenul în numărul acesta al revistei) filmele dintre misiuni cu grafica in-game?

Dedesubt aveți două exemple de transformare a conceptelor unui individ care desenează pentru Relic în obiecte 3D funcționale în joc. Cei care au jucat/joacă/vor juca Homeworld 2 și se vor uita și la artwork-urile de pe următoarele două pagini vor observa că atenția la detaliu a fost la mare preț în căsuța cu producători și asta se vede pe tot parcursul jocului.

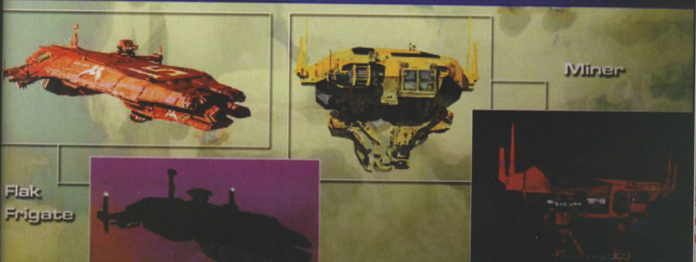


Pride of Hiigara, puteți fi siguri de asta

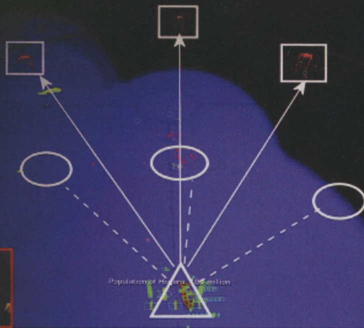
Totuși, grafica este doar una (și nu cea mai importantă) dintre piesele puzzle-ului care se cheamă HW2, pentru că, sincer, nu prea ai timp să te uiți la tapet. Cele 15 misiuni ale campaniei sunt foarte antrenante, iar „foarte" înseamnă o exagerare nocivă pentru gameplay.

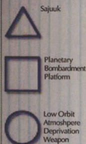
Imposibilitate posibilă

Ce face AI-ul într-un RTS clasic? În primul rând, produce trupe, pe care apoi le aruncă în luptă mai mult sau mai puțin în aceeași direcție, în formații mai mult sau mai puțin constante ca alcătuire. În Homeworld 2 însă nu prea e nevoie de asemenea manevre repetitive. Foarte rar se întâmplă ca o misiune să



Miniwalkthrough – mission 15







Misiunea a 15-a din Homeworld 2 poate fi o adevărată problemă pentru cei care nu cunosc de la bun început câteva elemente simple. Cel mai important este că Sajuuk (nava obținută în misiunea a 14-a), deși se mișcă foarte încet cu motoarele convenționale, are abilitatea "hyperjump" (tasta <h>), care îi permite să se „teleporteze" oriunde pe hartă în câteva secunde. După primele minute în această misiune, timp în care puteți să eliminați cu Sajuuk cel puțin o bază Vaygr, veți avea „plăcuta" surpriză de a constata că amenințările lui Makaan s-au concretizat în apariția a trei platforme de bombardament planetar, care nu pot fi distruse decât de Sajuuk. Platformele lansează încontinuu rachete (LOADWs – omoară populația planetei prin explozii impresionante). Astfel, tot ce trebuie să faceți este să păziți zonele marcate cu elipse, pentru a nu lăsa rachetele să se apropie de suprafața planetei.


Karan S'jet

dureze într-atât încât să ajungi să ai senzația că AI-ul e tautologic. În schimb, exagerarea de care vorbeam mai devreme e un adevărat par-în-ochiul-producătorului: poate e normal, însă computerul își compensează (ca de obicei) lipsa neuronilor cu o cantitate covârșitoare de resurse. În mod normal, bătăliile din misiunile a treisprezecea și a paisprezecea (urmărirea și distrugerea lui Makaan) ar fi imposibil de câștigat dacă inamicul ar fi uman. Computerul are la dispoziție din start flote gigantice, care te-ar putea mătura de pe hartă în primele cinci minute... dacă ar fi conduse cu cap. AI-ul nu suferă de aceleași limitări ale numărului de nave care îi sunt impuse jucătorului. De exemplu, numărul maxim de battlecruiser-e disponibil pentru jucător este o glumă nevinovată comparativ cu ceea ce au la îndemână nomazii Vaygr. Iar în luptele finale tocmai navele mari (destroyer, battlecruiser și, evident, enormitatea aia de Dreadnaught) pot avea o oarecare influență. Fregatele, corvetele (gunships) și navele ușoare, deși au viteze net superioare târșâielii „balenelor", au tendința de a face foarte repede un frumos spectacol de artificii și pocnitori („Weeee, luminițe!" © Mitza). În schimb, AI-ul dispune de armate ridicol de mari prin comparație, compuse exclusiv din combinații fatale. De aici răsare o idee de bază: spre deosebire de tot soiul de AoE-uri și Starcraft-uri, în Homeworld 2 (ca și în primul, de altfel), atacul frontal în asemenea cazuri îți dă foarte puține șanse să-ți mai vezi vreodată flota, mai ales navele mari. Jucătorul de Homeworld 2 trebuie să ducă la mare artă atacul prin învăluire și disimularea, mai ales că diversitatea de unități din toate categoriile (în medie


Necazuri cu Dunge... Dreadnaught Keeper



Nomazilor Vaygr le e groază de Dreadnaught...



... dar și ție de Vaygr Battlecruiser

patru tipuri din fiecare) permite combinații excelente. Pe de altă parte, producătorii au fost mai mult decât darnici în resurse și jocul este chiar ușor din punctul ăsta de vedere. Nu se pune problema să nu ai R(esource)U(nits) suficiente pentru a-ți face o flotă completă, mai ales că acum, deși nu mai există opțiunea de time compression din Homeworld: Cataclysm, nu mai trebuie să-ți pierzi ore întregi pentru a recupera toate resursele de pe hartă (în Homeworld 2, la sfârșitul fiecărei misiuni, jucătorului îi intră automat în cont absolut toate resursele de pe harta respectivă).

Prin urmare, jocul poate fi terminat rapid și fără foarte multe frustrări. Excepție face ultima misiune (15), căreia i-am făcut un mic walkthrough pe pagina din stânga. Am aflat cu stupoare că există unii fani Homeworld 2 pe lumea asta care chiar sunt monomaniaci. Să termini jocul fără să știi că Sajuuk (nava-navelor, tata, mama lor, cum vreți), care, cu motoare convenționale, înaintează stând pe loc, are abilitatea „hyperjump" și se poate duce aproape instantaneu în orice colț al hărții, unde să aplice o lecție de bună purtare și liniște absolută, înseamnă că nu ești prea normal.

Pe partea tactică, așadar, jocul oferă surprize, și nu puține. Una dintre inovațiile producătorilor a fost renunțarea la formațiile bine cunoscute (sphere, wall, delta etc.), considerate „primitive", în favoarea a trei noi tipuri de organizare: capital phalanx, frigate line și fighter screen, fiecare cu avantajul de a oferi un raport viteză/timp de reacție optim în anumite situații. În principiu însă, mai ales în multiplayer, flota trebuie dispusă dinamic în formații, pentru a evita... surprizele (utilizarea cu cap a probelor, a turelelor automate și a fregatelor cu defense shield este de asemenea vitală).

Pe partea logistică, jocul s-a păstrat practic neschimbat, cu diversificarea punctelor de producție și posibilitatea de specializare a navei-mamă, a carrier-elor și a shipyard-ului (nou) pe diferite funcții (producție clasa fighter/bomber, clasa gunship <cu adăugarea tehnologiei „mover", preluată de la fiare vechi într-o anumită misiune și necesară pe hărțile cu artefacte nocive>, clasa capital ship etc.; cercetare modulară; apărare pasivă). Cu interfața de care se bucură Homeworld 2, jocul devine „customizabil" până la cele mai mici detalii. E visul oricui doarme liniștit doar cu o flotă galactică impecabilă sub pernă.

În loc de „undo"

Mi-aș dori ca producătorii să fi dat câte un „undo" pe ici, pe colo. În ultima vreme am fost invadați de „tenta arabă", în special în muzică. Luna asta am avut trei confruntări cu asemenea situații: Children of Dune (seria de filme produsă de SciFi), C&C Generals Zero Hour și, evident, Homeworld 2. Toate abordează cu nonșalanță un stil muzical care pedalează prea mult pe ideea asta a orientalismului musulman pentru a mai avea farmec. În fine, muzica din HW2 este foarte plăcută și clar exotică, însă de multe ori l-am regretat pe Barber și al său Adagio. HW2 nu cred că mai poate aduce mult în plus față de primul Homeworld din punctul ăsta de vedere.

Am un regret și pentru imposibilitatea de a juca cu forțele Vaygr în campanie, dar poate un expansion pack va rezolva problema. În fine, un ultim și mare regret îl am față de dispariția melancolică, la finalul jocului, a... Dar mai bine regretă fiecare pe cont propriu, că de aia e democrație pe pământ, să se dea fiecare cu capul de pereți și să vadă singur cum e, nu să i se spună la fiecare pas că doare.

Vrând, nevrând, mă întorc la întrebarea de la început: este Homeworld 2 o capodoperă sau o copie șlefuită a predecesorului ilustru? Chiar dacă nu mai are cum să fie la fel de inovator, Homeworld 2 este cu siguranță un „clasic", pe care îl termini pentru a obține satisfacția că ai parcurs un joc extrem de bine realizat și că până și „erorile de producție" nu fac decât să-i adauge savoare. În fond, cu grafica (mult) îmbunătățită (cunoscutele decoruri la scara enormului și umbrele real-time sunt fără discuție de mare efect), cu interfața excelentă și, deci, cu un micromanagement pe măsură (unitățile mici și medii nu mai sunt produse la bucată, ci în formații de cinci sau trei), cu o poveste care te face să visezi la exotice mări astrale pline de lumină, Homeworld 2 este noul nume pentru „RTS spațial".

■ Mike

Titlu	Homeworld 2
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	Sierra/VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 833 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	homeworld2.sierra.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	10/10
Impresie	10/10

9.3





SONY PLAYSTATION MOVE



Well, this is it, a sosit momentul pe care foarte mulți dornici de mișcare în fața televizorului l-au așteptat. În sfârșit, Sony a dat curs miliardelor de rugi ce i-au fost adresate de către gameri de a realiza acest PlayStation Move. Conceptul nu este neapărat nou, cei care s-au distrat deja cu controller-ele consolei Wii știu ce înseamnă acest lucru. Pe scurt, este vorba de un nou controller de dimensiunile și forma unui microfon și care are rolul de a translata orice mișcare pe care o face corpul nostru într-un mediu virtual. Trebuie să recunosc, varianta de la Sony este mult mai precisă decât soluția celor de la Nintendo, cu condiția ca PlayStation Move să fie în aria de „acoperire" a ochiului de sticlă, cunoscut nouă sub denumirea de PlayStation Eye. Este exact aceeași cameră ce a mai fost întâlnită și în alte ocazii, fiind oferită bundle cu alte jocuri ce implicau o interacțiune mai deosebită. Nu demult, ea a fost amintită de colegul Koniec cu ocazia dementțialului EyePet, un joc în care ai grijă de un animăluț de casă... virtual.

Revenind la socotelile noastre, PlayStation Move va schimba și mai mult conceptul de interacțiune a jucătorului în jocurile 3D și nu numai. Repet, sunt foarte impresionat de precizia cu care chiar și cea mai mică mișcare pe care o facem este detectată și transpusă pe ecranul televizorului. Orice gest sau poziție este interpretată și poziționată corect pe oricare dintre cele trei dimensiuni. Pentru a realiza această poziționare foarte precisă în „spațiu", PlayStation Move include un senzor de tip giroscop și un accelerometru.

Alături de aceștia, producătorii au inclus și un al treilea senzor cu ajutorul căruia se detectează forța și câmpul magnetic al Pământului, funcție foarte utilă pentru calibrare și determinarea poziției controller-ului față de suprafața acestuia. Aproape că îl poți folosi pe post de busolă. În aceste condiții, se strâng o sumedenie de informații ce trebuie procesate și transmise mai departe. Ei bine, tehnologia Bluetooth e cea care salvează situația și, odată realizată conexiunea între consolă și PlayStation Move, nu trebuie să vă mai bateți capul cu așa ceva. Pentru a spori puțin efectele din jocuri, cei de la Sony au apelat la ideea de a oferi jucătorilor feedback printr-un simplu procedeu de vibrație.

PlayStation Move este complet funcțional doar atunci când se află în fața camerei web (repetiția e mama învățăturii). Pentru a fi cât mai ușor percepută de către cameră, PlayStation Move are la unul dintre capete o mică sferă din cauciuc iluminată din interior într-o paletă coloristică de până la 100 de nuanțe. Astfel dacă vă jucați cu familia sau cu mai mulți prieteni, există posibilitatea ca fiecare să își poată personaliza propriul PS Move cu ce culoare poftește pentru a fi cât mai ușor de detectat și de urmărit de către cameră.

Pe controller există cele 4 butoane standard PlayStation poziționate în jurul noii vedete: butonul „Move". Acesta are mai multe aplicații, ele variind în funcție de jocul pe care îl rulați, dar în general are rol de confirmare a unei operațiuni. Diametral opus față de acest buton se găsește altul, care în timp va deveni din ce în ce mai important. Butonul „T" sau domnul trăgaci, cum îmi place să-l numesc, va fi extrem de util pentru cei care-și vor petrece timpul cu shooter-e sau jocuri de strategie. La capătul controller-ului să găsește un miniport USB utilizat pentru reîncărcarea acumulatorului din interior și un alt doilea conector ceva mai redus ca dimensiune care va putea fi ulterior utilizat în cazul în care se dorește adăugarea unor noi extensii. PlayStation Move este comod, are o greutate potrivită, iar butoanele sunt poziționate la îndemână. Pentru a preveni eventuale accidente, producătorii au inclus și un șnurules ce vă „ancorează" controller-ul de încheietura mâinii.





La achiziționarea controller-ului, primiți sub formă de bundle camera PlayStation Eye (dacă nu o aveați deja), un cablu USB pentru alimentare/încărcare și câteva DVD-uri cu demo-uri ale unor jocuri destul de simpatice menite să vă introducă într-o nouă lume 3D în care puteți interacționa mult mai plăcut și mai interesant cu tot felul de obiecte. Abia aștept să pun mâna pe câteva shooter-e și să mă apuc să împrăștii într-o manieră foarte elegantă și precisă câteva lădițe cu muniție de război. Ne întâlnim la un multiplayer?

Ofertant: Partenerii Sony, **Preț pachet Starter:** 279,99 Lei



USB ANION AIR PURIFIER

Sunt convins că de o astfel de găselniță conectată la PC prin minunatul port USB nu ați mai auzit niciodată. Anion Air Purifier este o soluție portabilă ce vă poate încânta simțurile cu o adevărată senzație de prospețime. Producătorii spun că, odată ce device-ul este conectat la portul USB, va emite în aer ioni negativi. Efectul resimțit de noi, cei care lucrăm cu orele în fața calculatoarelor, va fi unul de revigorare. Particulele din aer încărcate cu praf sau mirosuri mai neplăcute vor fi anulate de ionii negativi eliberați în aer de acest mic device. Prețul de achiziție va fi în jur de 99 de lei și sper să apară cât mai repede și la noi pentru că sunt unii pe care zâna odorizant nu i-a vizitat pe ceva timp.





SAMSUNG P1000 GALAXY TAB







Agitație mare în zona tablet PC-urilor. Din ce în ce mai multe companii își pun logoul pe tot mai multe modele de acest gen. Până să fie iscată vâlva de către cei de la Apple, tablet PC-urile erau un soi de gadgeturi foarte interesante, dar în care nimeni nu dorea să investească prea mult. Pachetul de aplicații ce putea fi rulat era foarte limitat, iar același lucru era valabil și din punctul de vedere al hardware-ului. În acest moment, Samsung investește foarte multă energie în acest domeniu și iată că a lansat pe piață încă un model de... mini-tablet PC. Un telefon cu ecran touchscreen, dar de dimensiuni generoase. Dacă sunteți familiarizați cu modelul HTC HD2, atunci înmulțiți dimensiunile acestuia cu doi și vă faceți o idee ce reprezintă noul Samsung P1000 Galaxy Tab. Sincer să fiu, pare un device foarte reușit, mai ales că este construit pe platforma telefonului Galaxy S. Și aici vorbim de un procesor inclus ce rulează la frecvența de 1 GHz, o memorie RAM de 512 MB și o grămadă de spațiu de stocare. Samsung P1000 Galaxy Tab se comercializează în două variante: cu 16, respectiv 32 GB. Spre deosebire de alte tablet PC-uri, include un generos ecran touchscreen de 7 inchi cu o rezoluție nativă de 1024 x 600 dpi. La capitolul conectică stă foarte bine, indiferent dacă vorbim de porturi incluse sau device-uri ce pot fi conectate ulterior. Samsung P1000 Galaxy Tab poate fi folosit și ca device de comunicare, în special comunicare audio-video. Pe lângă camera principală de 3,15 megapixeli, pe partea frontală există și o a doua cameră de 1,3 megapixeli, numai bună de folosit în comunicații de tip video-conferință. Ca sistem de operare, Samsung P1000 Galaxy Tab folosește versiunea 2.2 de Android, care câștigă din ce în ce mai mulți adepți.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 190 x 120 x 12 mm
- Greutate: 380 grame
- Ecran: TFT, capacitive touchscreen, 16 mil. culori, 600 x 1024 pixeli
- Funcție Multitouch: DA
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: *principală*: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus, LED flash; *secundară*: 1,3 megapixeli (1280 x 1024 pixeli)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, AC3, FLAC
- Video: MP4, H.263, H.264, DivX, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: Nu
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Po 4000 mAh
- Stand-by: N/A
- Talk time: N/A



Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Ecran: TFT capacitive touchscreen, 256.000 culori, 320 x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV, DivX, Xvid
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până 700 ore
- Talk time: maximum 8 ore

LG OPTIMUS ONE P500

Urmează o perioadă destul de interesantă pentru noi, în special pentru cei care vor să achiziționeze un nou smartphone. Oferta de modele ce rulează sistemul de operare Android este din ce în ce mai bogată. LG lucrează puternic în această direcție, iar acest lucru se vede. Cel mai recent model lansat, Optimus One P500, are un design mai elegant și este dotat destul de bine încă din varianta standard. Pe lângă clasicul ecran TFT cu al lui accelerometru și senzor de proximitate, LG a inclus o memorie internă de 170 de MB, o serie întreagă de aplicații și de funcții, plus toată seria de module wireless. Prețul mai mic decât v-ați fi așteptat se datorează în special procesorului intern ce rulează doar la frecvența de 600 MHz. După părerea mea, e o valoare bună și vă puteți face treaba cu el, indiferent dacă rulați aplicații, navigați pe net, navigați cu GPS-ul sau folosiți funcțiile de telefonie.



LOGITECH WIRELESS SPEAKER Z515



Febra portabilității i-a cuprins pe foarte mulți, producători și utilizatori deopotrivă. Apar o mulțime de gadgeturi ce facilitează realizarea a fel și fel de operațiuni fără a mai avea nevoie de cabluri. Acum avem și noi la testare o boxă de la Logitech ce îți permite să redai muzica într-un loc și să o asculți la 50 de metri distanță. Asta înseamnă că dacă ai un calculator sau laptop într-o cameră, poți să asculți muzica sau orice sunet la o distanță de 50 de metri de el. Logitech Wireless Speaker Z515 este o soluție foarte interesantă, însă cu mult loc pentru îmbunătățiri. Faptul că nu te împiedici de fire prin cameră e excelent, dar sunetul redat de această boxă putea să fie ceva mai bun. Nu zic că sună rău, dar se simte o lipsă sensibilă a frecvențelor joase. La o încărcare completă se asigură o autonomie de aproximativ 10 ore, suficient cât să te distrezi cu prietenii afară pe ritmurile ce vin de la calculator. Logitech Wireless Speaker Z515 oferă posibilitatea de a asculta muzică și de pe playere MP3 sau telefoane, însă în acest caz este obligatorie utilizarea unui cablu audio. C'est la vie.

BELKIN EASY TRANSFER CABLE FOR WINDOWS 7

Majoritatea calculatoarelor și a laptopurilor achiziționate acum sunt livrate cu sistemul de operare Windows 7. Cu această ocazie, mulți clienți se „lovesc" pentru prima oară de el, majoritatea migrând de la configurații și versiuni mai vechi ale sistemului de operare Windows. Pentru a face trecerea mai dulce, Belkin a pus la punct un device cât se poate de simplu, ce facilitează transferul rapid al conturilor de e-mail sau al altor detalii personale de pe vechiul calculator pe noua achiziție.

Procedura este cât se poate de simplă odată ce instalați o mică aplicație pe vechiul calculator.

În momentul în care ați selectat ce informații doriți să transferați, realizați o conexiune de tip USB - USB cu ajutorul cablului inclus și în câteva zeci de minute aveți un calculator nou, performant și cu cea mai nouă versiune a sistemului de operare, ce conține toate datele și informațiile de pe vechiul PC. Costuri? În jurul a 200 de lei.



MICROSOFT LIFECAM STUDIO



Încet, dar sigur, imaginile de înaltă definiţie intră şi în zona comunicaţiilor online. În ultima perioadă, au fost lansate foarte timid câteva modele de web cam-uri ce includ senzori video HD. Adevăratul boost va fi însă peste puţin timp, când Microsoft va lansa o nouă versiune a aplicaţiei Windows Live Messenger ce va oferi utilizatorilor posibilitatea de a asculta şi de a urmări interlocutorul la o calitate incredibilă a sunetului şi a imaginii. Pentru a stârni şi mai puternic interesul, Microsoft a lansat şi o cameră web cu senzor 1080p, capabilă să ofere imagini incredibil de vii şi de frumos colorate. O rezoluţie atât de mare oferă şi avantajul de a captura mai multă informaţie şi de a oferi o calitate deosebită a imaginii chiar şi în condiţiile în care se filmează într-un loc cu iluminare slabă. Producătorii au aşteptări foarte ridicate când vine vorba de LifeCam Studio deoarece va revoluţiona complet felul în care utilizatorii comunică cu persoanele aflate în diferite locuri, la distanţă foarte mare.



Deşi pare greu de crezut, compania chineză Huawei este cât se poate de activă pe piaţa telefoniei mobile. Pe lângă colaborările foarte strânse cu unii dintre cei mai mari operatori de telefonie mobilă din lume, Huawei oferă la preţuri foarte avantajoase o gamă variată de terminale mobile, unele mai interesante ca altele. Lăsând la o parte anumite idei „preconcepute" despre produsele unor companii chinezeşti, Huawei ne pune la dispoziţie cel mai recent telefon: U8150 IDEOS. Acesta poate fi o alegere foarte bună pentru cei care-şi doresc un smartphone cu care să-şi facă treaba, dar pe care să nu cheltuiască o sumă foarte mare. Include un procesor ce rulează la frecvenţa de 528 MHz, care susţine sistemul de operare... da, aţi ghicit: Android v2.2. În ceea ce priveşte restul funcţiilor de bază şi al dotărilor standard, nu face rabat de la nimic. Vă interesează o conexiune Wi-Fi? No problem. Poate vreţi să „impuşcaţi" rapid nişte poze? Senzorul de 3,15 megapixeli vă poate satisface inevitabil nevoia de a captura noi amintiri. Cu excepţia carcasei realizate dintr-un material plastic cam „sensibil", nu prea am ce să-i reproşez acestui model.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 2100
- Ecran: TFT capacitive touchscreen – 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

HUAWEI U8150 IDEOS

■ **BogdanS**

ACCELEREAZĂ SPRE POLE POSITION

Cu toată agitația din ultima perioadă, nu prea mai ai timp să savurezi plimbările liniștite prin oraș la volanul mașinii. Mereu în criză de timp și întotdeauna pe fugă, parcă ți se atrofiază anumite simțuri de care altădată erai atât de entuziasmat. Dacă în realitate situația poate fi mai complicată, în mediul virtual putem să respirăm mult mai ușor. Nu tu aglomerație, nu tu deranj, nu carburant irosit, nu amenzi primite din te miri ce motive etc. Ce-i drept, s-au și anunțat câteva titluri noi de simulatoare auto, însă genul curselor sau stilul de joc poate varia foarte mult de la o persoană la alta. Totuși, există un lucru comun. Pentru a stăpâni sutele de cai putere care defilează vijelios pe ecranul monitorului personal, avem nevoie de o ustensilă mult mai precisă decât o simplă tastatură. Despre volane dedicate sim-urilor auto nu am mai vorbit cam de multișor. În acest sens, vreau să-mi răscumpăr greșeala cu câteva sugestii de top ce vă pot face timpul petrecut în fața calculatorului mult mai... antrenant. Am găsit modele de la cele mai simple la cele mai avansate, însă și prețul este în perfectă concordanță cu aceasta. Așadar, push the pedal to the metal!

■ **BogdanS**

Thrustmaster RGT FFB Clutch

1

SPECIFICAȚII:
Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 3 pedale
Număr butoane: 10
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 270 grade
Compatibilitate: PC/PS3
Preț: 440 Lei



\+ pedalier lat și stabil
mecanism Force Feedback

− pedale gălăgioase
sistem de ancorare

Logitech G27

2



SPECIFICAȚII:
Tip volan: Îmbrăcat în piele
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 3 pedale
Număr butoane: 6
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 900 grade
Compatibilitate: PC
Preț: 1475 Lei

\+ mecanism Force Feedback confortabil

− preț ireal
turometrul inclus incompatibil cu jocurile actuale

Genius Speed Wheel RV FF

3



SPECIFICAȚII:
Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 12
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 250 grade
Compatibilitate: PC/PS3
Preț: 131 Lei

\+ volan manevrabil
schimbătorul de viteze foarte comod

− trebuie recalibrat mai mereu
drivere Windows 7

Saitek R660GT Force Feedback Wheel

4

\+ include și un sistem de susținere a volanului pe genunchi
poziționare bună a pedalelor

− dimensiune prea mică a butoanelor

SPECIFICAȚII:
Tip volan: Plastic
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 4
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 250 grade
Compatibilitate: PC
Preț: 256 Lei



SPECIFICAŢII:
Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 10
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotaţie volan: 270 grade
Compatibilitate: PC/PS2/PS3
Preţ: 153 Lei


raport bun preţ/performanţă
materialele folosite sunt de calitate


dimensiune prea redusă a pedalierului
nu poate fi utilizat de către stângaci

5



Canyon CNG-GW3



6

Trust Predator GM-3500R



SPECIFICAŢII:
Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Clapete sub volan
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 6
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotaţie volan: 250 grade
Compatibilitate: PC
Preţ: 133 Lei


construcţie solidă a bazei volanului
Force Feedback rezonabil


sistem de ancorare de birou uşor instabil
pedale zgomotoase


design realist
pedale foarte robuste

7


sistem vibraţii uneori uşor imprecis

SPECIFICAŢII:
Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Clapete sub volan
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 7
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotaţie volan: 250 grade
Compatibilitate: PC/PS2/PS3
Preţ: 259 Lei

Speed-Link Carbon GT Racing Wheel





Serioux RealRacer R9V

8



SPECIFICAŢII:
Tip volan: Plastic
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 10
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotaţie volan: 180 grade
Compatibilitate: PC
Preţ: 128 Lei


uşor de manevrat
instalare rapidă


dimensiune redusă a pedalierului
distanţă prea mică între pedale

SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Tip volan: Plastic
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 8
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotaţie volan: 180 grade
Compatibilitate: PC/PS2/XBOX/GameCube
Preţ: 140 Lei


permite ajustarea volanului pe înălţime
feeling plăcut în timpul şofatului


sistem de prindere
unghi prea mic de rotaţie a volanului

9





Gembird STR-ShockForce-M

DreamGear DreamPrix XL



10

SPECIFICAŢII:
Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Nu
Pedalier: Nu
Număr butoane: 11
Tip Feedback: Vibration
Unghi rotaţie volan: 180 grade
Compatibilitate: PC/PS/PS2/XBOX/GameCube
Preţ: 129 Lei


control analogic/digital
indicator luminos pentru acceleraţie


pedalele sunt înlocuite cu două butoane tip trăgaci
sistem de ancorare subdimensionat

Acer Aspire 8943G-434G64Mn

Ofertant: Partenerii Acer, **Preț:** 4922 Lei

Elegant şi performant



Este foarte grea despărțirea de prietenul care ți-a fost aproape la bine şi la greu, zi şi noapte, cu sau fără internet. Bătrânul desktop îşi are zilele numărate şi nu doar din cauză că nu mai face față cerințelor, ci şi a zgomotului pe care îl generează şi a spațiului pe care îl ocupă. Au apărut înlocuitori cu diferite configurații, dar mai rar mi-a fost dat să văd o soluție atât de atractivă din toate punctele de vedere cum este cea de la Acer. Acer Aspire 8943G-434G64Mn este un model de notebook la care foarte mulți prieteni sau colegi ar rămâne cu gura căscată. Ecranul imens de 18,4 inchi ce afişează o rezoluție nativă de 1920 x 1080 este acoperit cu un capac realizat dintr-un aliaj metalic, foarte elegant şi... rezistent. Imediat sub acesta se găseşte o tastatură foarte aerisită şi comodă. Lângă ea se află touchpad-ul, de culoare neagră, ce are suprafața de atingere deosebit de lucioasă. Nu ştiu dacă este un lucru foarte bun, însă dă extraordinar de bine la imagine când se activează funcțiile multimedia ale notebook-ului. Pe suprafața touchpad-ului se proiectează foarte elegant câteva pictograme sugestive ce au rol de control al playerului multimedia.

Suprafața generoasă a ecranului şi configurația hardware foarte echilibrată fac cu siguranță din Acer Aspire 8943G-434G64Mn un candidat excelent în categoria desktop replacement. Ca să vă faceți o idee despre ce e vorba, începem cu procesorul Intel Core i5 ce rulează la frecvența de 2,26 GHz, continuăm cu chipset-ul grafic ATi HD 5850 cu 1 GB de memorie GDDDR3 dedicată şi terminăm cu număratul celor 4 GB de memorie RAM de tip DDR3.

Stocarea datelor se face pe un HDD de 640 GB, iar conexiunea la internet o putem face fie prin intermediul portului Ethernet compatibil 10/100/1000 Mbps, fie wireless prin intermediul unui modul compatibil cu standardul 802.11 b/g şi n.

Acer Aspire 8943G-434G64Mn are în dotare o baterie de tip litiu-ion cu 8 celule, însă eu o consider o soluție semi-portabilă şi nu voi insista asupra acestui aspect.

Dacă încă nu v-ați aruncat calculatorul de la fereastră, o puteți face chiar acum deoarece acest model de notebook este deja pe piață.

Seagate GoFlex TV HD Media Player

Simplu, eficient şi HD

Seria FreeAgent GoFlex de la Seagate are în componență un nou membru. De această dată nu este o soluție mai trăsnită de stocare de date, ci un soi de media player capabil să redea conținut HD pe un LCD TV sau plasmă. Seagate GoFlex TV HD Media Player pune la dispoziția utilizatorilor un repertoriu întreg de funcții, care mai de care mai interesante. Playerul video ştie toate formatele video existente. Pentru că materialele high definition sunt la mare căutare şi din ce în ce mai apreciate, Seagate a inclus şi posibilitatea de a reda fişiere în format .MKV sau DivX HD. Celelalte funcții sunt standard. Playerul MP3 sau albumul foto sunt opțiuni care se întâlnesc la majoritatea playerelor de acest gen. Streaming-ul de materiale audio-video de pe serviciile oferite de YouTube, Netflix, Mediafly, Paramount, VTuner, Picasa sau Flickr este cu adevărat interesant. În caz că doriți să vizionați ceva anume, puteți încărca conținutul favorit fie pe un stick, fie pe un HDD extern. Seagate GoFlex TV HD Media Player dispune de 2 porturi USB în care se poate conecta orice device de stocare. Nu au uitat însă nici de legătura cu soluțiile de stocare proprietare Seagate, astfel că sub căpăcelul frontal se găseşte un conector SATA în care se pot introduce direct HDD-urile din seria GoFlex sau GoFlex Pro ultra-portable drive.

Telecomanda este simplă, cu butoane puține, dar eficiente. Ar mai fi loc de îmbunătățiri la capitolul ergonomie, însă spre deosebire de telecomenzile altor modele de media playere, aceasta poate fi utilizată ireproşabil.



Ofertant: Partenerii Seagate, **Preț:** 529 Lei

D-Link DAP-1350

Router de buzunar



Dacă tot ne-am învățat să circulăm la braț cu partenerul nostru laptopul, de ce să nu luăm și câteva jucării ori accesorii ca să facem călătoria mai plăcută? De exemplu, compania D-Link oferă un device de networking multifuncțional, de mici dimensiuni, ce ne permite să facem o grămadă de chestiuni pe care în mod obișnuit nu le-am putea face oriunde și mai ales oricând. Prima sa funcție este de router wireless. Dacă se întâmplă să ajungi într-un loc unde există posibilitatea de a te conecta la internet prin intermediul unui cablu de rețea, atunci cu acest router îți poți crea propriul hotspot și te poți bucura de libertatea astfel obținută. D-Link DAP 1350 este compatibil cu standardul wireless „N", ceea ce înseamnă că permite un transfer de date la viteze foarte mari. Un alt scenariu în care poate fi utilizat este acela în care joacă rolul unui client wireless. Cu ajutorul lui poți conecta orice device sau echipament de rețea ce dispune doar de un port Ethernet la o rețea wireless existentă.

Există și varianta în care ești împreună cu prietenii și vreți să transferați date între voi sau să puneți baza unui joc în multiplayer. Pentru a ajunge rapid în această schemă, apelați la ajutorul unui butonaș de pe partea superioară a device-ului și îl comutați în cel de-al treilea mod: access point. Astfel vă puteți închega rapid o rețea cu prietenii. Tot ce rămâne de făcut este să setați trei parametri: numele rețelei wireless, frecvența și parola de acces.

La capitolul securitate, D-Link DAP 1350 stă foarte bine. El oferă cele mai noi sisteme de protecție și algoritmi de criptare a datelor ce pot fi transmise.

Ca orice device care se respectă, are în componență un port USB. Menirea lui este aceea de a oferi tuturor clienților conectați la acest router posibilitatea de a accesa o imprimantă sau un device extern de stocare. Există și varianta în care același port USB poate fi utilizat ca soluție de alimentare auxiliară în cazul în care nu aveți posibilitatea de a-l alimenta la o priză electrică.

Ofertant: Partenerii D-Link, **Preț:** 322 Lei

HP Photosmart Plus B210a All-in-One

Succes după succes

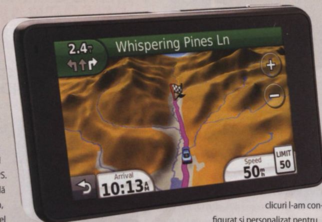


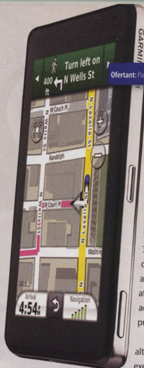
Nu demult, vorbeam de avantajele pe care le poți avea cu o astfel de multifuncțională HP. Pentru că utilizatorii devin din ce în ce mai mofturoși, cei de la HP s-au gândit să facă o multifuncțională și mai avantajoasă, performantă și mai simplu de utilizat. De aici rezultă și plusul din denumire. Odată cu acest nou model, producătorii garantează o viteză mai mare de imprimare, calitate și mai bună a documentelor scanate și, nu în ultimul rând, o utilizare mult mai facilă mulțumită ecranului TFT de 3,45 inchi de tip touchscreen încorporat. Pentru a utiliza device-ul există varianta clasică de a-l conecta la un PC prin intermediul unui cablu USB sau soluția mult mai elegantă ce permite conectarea imprimantei direct la o rețea de calculatoare grație unui modul Wi-Fi încorporat. În cazul în care realizați corect setările de rețea și multifuncționala poate accesa conexiunea la internet, automat aveți acces la o nouă serie de funcții și opțiuni. Una dintre aceste funcții este cea de imprimare prin e-mail. La prima conectare a device-ului la internet, automat i se alocă o adresă de e-mail destul de complicată ca denumire. În această situație, un cunoscut, prieten, rudă sau chiar voi puteți să imprimați documente sau fotografii de oriunde ați fi printr-o simplă trimitere a unui e-mail la adresa imprimantei. În funcție de conținutul trimis, imprimanta selectează automat tipul de hârtie pe care să se realizeze imprimarea. În cazul unui document se folosește hârtia standard format A4, iar dacă e vorba de o fotografie, atunci se va apela automat la tăvița secundară ce se alimentează cu hârtie foto specială. Pe lângă documentele clasice cu care lucrăm zilnic, putem imprima și tot felul de etichete, semne de carte, imagini de colorat, portative, hârtie cu marcaje speciale etc. Acestea sunt transferate de pe site-ul producătorului în momentul în care le accesăm pe ecranul multifuncționalei. Viteza maximă de imprimare este de 32 de pagini pe minut în mod alb-negru și scade la 30 de pagini pe minut în cazul în care este cerută și implicarea cartușelor color. Această viteză se atinge în situația în care se folosește modul draft de imprimare. În modul normal de imprimare a unei pagini A4 timpii aproape că se dublează. Calitatea imprimării este una bună chiar și în condițiile în care apelați la imprimare foto.

Ofertant: HP Interactive Center, **Preț:** 710 Lei

Garmin Nuvi 3760T

Ai toate drumurile la vârful unui deget





Ofertant: Partenerii Garmin, **Preț:** 1606 Lei

Oamenii înțelepți aveau o vorbă: drumul cel mai scurt este cel cunoscut. În epoca modernă, această zicală nu mai este valabilă dacă ai la îndemână o astfel de bijuterie de GPS. După cum se laudă și cei de la Garmin, Nuvi 3760T este cel mai tare model produs de ei. E suficient să-l ții puțin în mână și să arunci o privire pe toate părțile. Vei constata că e o diferență enormă între acesta și restul aparatelor GPS existente pe piață. Se observă rapid că Garmin și-a dat toată silința pentru a realiza un produs de top. Calitatea materialelor folosite și felul în care sunt realizate finisajele, atenția la detalii sunt doar câteva caracteristici care, pe mine unul, m-au convins. O surpriză și mai plăcută am avut atunci când l-am pornit. Aproape că nu îmi venea să cred cât de luminos era ecranul său de 4,5 inchi și cât de clar erau afișate toate iconițele și meniurile aplicației de navigare. După câteva clicuri l-am configurat și personalizat pentru a-mi afișa meniurile așa cum îmi doream și în limba autohtonă. Interfața este foarte prietenoasă și incredibil de sugestivă. Datorită faptului că și funcția de touchscreen a ecranului răspunde foarte bine la comenzi, îi avantajează deopotrivă și pe cei foarte avansați, dar și pe cei care pun pentru prima oară mâna pe un astfel de device. A fost o zi cam noroasă și bănuiesc că din această cauză i-a luat ceva mai mult timp să dea de urma primilor sateliți. Odată această procedură încheiată, m-am apucat de realizat diverse rute. Algoritmul de planificare al traseelor, din câte am constatat, este unul nou. Se pune accentul și pe condițiile de deplasare, mai ales pe traseele pe care le frecventați mai des. Astfel, în funcție de timpul de deplasare, se poate crea un fel de history ce vă poate ajuta foarte mult la calcularea unor rute mai complexe.

Modelul testat cuprinde hărțile tuturor țărilor din Europa de Est și, din păcate, nu prea sunt încântat de faptul că Garmin Nuvi 3760T nu include și funcție de detecție vocală a localităților sau a adreselor. Trebuie să fiți foarte atenți când căutați un loc sau o adresă care nu se scrie la fel cum se pronunță.

Pe de altă parte, am găsit și alte caracteristici interesante. Spre exemplu, modulul Bluetooth. În cazul în care persoana de la volan este mai vorbăreață, i se oferă posibilitatea de a „împerechea" telefonul cu acest GPS, obținând astfel un sistem hands-free foarte util. Nici playerul MP3 inclus nu este de lepădat, mai ales că playlist-ul poate fi ușor actualizat în momentul în care conectați GPS-ul la PC pentru a-i face update-urile pentru hărți.

Lista cu bunătăți nu se oprește aici, ba dimpotrivă. Ea este incredibil de lungă, însă majoritatea funcțiilor se referă strict la partea de navigație cu diverse informații cu privire la restricțiile de viteză din anumite zone, localități sau de pe autostrăzi.

RouterBOARD RB411/411R

Be the master!!!



În majoritatea situațiilor în care cineva dorește să-și îmbunătățească rețeaua de acasă sau de la birou, apelează la primul raft cu echipamente de gen din cadrul magazinelor de electronice sau al hypermarket-urilor. Gama de oferte este de obicei pentru toate gusturile și pentru toate buzunarele. Pentru a fi cât mai ușor de folosit și de implementat, aceste echipamente sunt „aranjate" de către producători ca din 2 - 3 clicuri să fie instalate și complet funcționale. Este un lucru excelent, în avantajul tuturor și satisface nevoile majorității clienților. Cei mai pretențioși poate nu vor fi la fel de încântați. De multe ori, s-a întâmplat ca funcții sau opțiuni de finețe să dispară complet din meniurile acestor echipamente. În astfel de situații, încercăm să apelăm la alte soluții.

RouterBOARD oferă o mulțime de echipamente în special dedicate networking-ului, ce pun în mâna administratorilor adevărate aplicații, funcții și opțiuni ce le permit să administreze echipamentul până în măduva oaselor. Același lucru se întâmplă și cu această plăcuță pe care sunt incluse un conector Ethernet, un port serial pentru configurare, un modul Wi-Fi, 32 MB RAM și un procesor Atheros ce rulează la o frecvență de 300 MHz. Până acum sună bine, însă sună incredibil de bine atunci când vă zic că în memoria acestui device rulează sistemul de operare RouterOS al celor de la MikroTik. Administrarea echipamentului se poate realiza prin mai multe metode, în funcție de posibilitățile de acces la acest echipament. Fizic se poate configura prin intermediul portului serial, iar în caz de configurare de la distanță se poate apela la o interfață text prin telnet sau grafic prin intermediul unui utilitar proprietar. Ca funcții de bază, RouterBOARD RB411/411R rulează ca un access point, însă cu ajutorul unor comenzi avansate se poate transforma într-un router cu funcții foarte avansate de control de acces, limitare de bandă sau diverse tipuri de permisiuni și restricții. Pentru a reduce costurile, producătorii îl comercializează ca atare, însă dacă se dorește, se poate achiziționa separat o carcasă metalică ce-i conferă o protecție suplimentară. Alimentarea se poate face clasic, cu ajutorul unui adaptor de priză, sau prin intermediul portului Ethernet grație funcției PoE.

Ofertant: wireless-center.ro, **Preț:** 442 Lei (fără carcasa metalică)

Logitech G510

Chemați artileria „G"rea!

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preț:** 480 Lei

Toleranța noastră are o limită. Cât credeți că putem să rezistăm pe metereze când suntem nevoiți să lucrăm cu echipamente și device-uri ce încet-încet își dau obștescul sfârșit? Poate din punct de vedere fizic ar mai duce-o ceva timp, dar moral sunt de-a dreptul terminate. Poate așa s-ar plânge unii gameri din prima linie de atac atunci când sunt nevoiți să lupte pentru țară și mândria proprie de jucător profesionist.



Unul dintre cele mai puternice echipamente de tip sol-sol tocmai a ieșit de pe linia de asamblare a halelor Logitech. Este o tastatură destinată lucrului extrem, unde se cer precizie și timpi extraordinar de mici de reacție. Ea poate fi utilizată în orice condiții de iluminare. Dacă lucrezi în modul stealth pe o beznă cruntă, cu Logitech G510 poți să îți controlezi acțiunile prin simpla apăsare a unui buton ce automat va ilumina întreaga suprafață a tastelor. Grație tehnologiei LED și unei aplicații ce însoțește această tastatură se poate seta de la nivelul de iluminare a tastelor până la nuanța care credeți că vă favorizează în timpul misiunilor. Spre deosebire de alte modele de tastaturi, G510 funcționează incredibil chiar și atunci când e nevoie să apăsați mai multe taste în același timp. Acest avantaj este unul care poate face diferența în cazul în care vreți să realizați tot felul de combinații fatale. Pe de altă parte, există și posibilitatea de a crea anumite macro-uri. În funcție de jocul sau aplicația pe care o rulați, se pot salva anumite operațiuni pe care în mod normal ar trebui să le faceți prin apăsarea unor combinații de taste. În partea stângă, se găsesc o serie de 18 G-butoane frumos aliniate dedicate acestui scop. Astfel, la apăsarea unuia dintre aceste butoane se poate efectua o comandă pentru care în mod normal ar fi trebuit apăsate vreo 5-6 taste. Pentru a le programa, e nevoie să apelați la aceeași aplicație livrată cu tastatura. La distanță de câteva meniuri se oferă și posibilitatea de a sorta informațiile ce pot fi afișate pe display-ul LCD inclus al tastaturii. Pe acesta se pot afișa informații cu privire la starea PC-ului, detalii ce țin de documente și e-mailuri și, nu în ultimul rând, informații in-game. Logitech GamePanel LCD este direct responsabil cu recensământul jocurilor din care se pot extrage informații vitale ce pot fi afișate pe acest display. Tastatura Logitech G510 este capabilă să realizeze și partea de management al sistemului audio. Lângă atractivul display LCD se pun la dispoziție o serie de conectori audio în care se pot conecta o pereche de căști și un microfon. În imediata vecinătate există două butoane cu ajutorul cărora puteți activa sau dezactiva microfonul sau sunetul din căști.

Prezența butonului „gaming" de pe tastatură mi se pare a fi o idee excelentă. Acesta are rolul de a comuta tastatura în modul de joacă și prima măsură pe care o ia este aceea de a dezactiva tastele „Windows" și „properties", adică tastele dintre (ctrl) și (alt). O apăsare accidentală a acestora taste fie îți activează tot felul de minunății, fie te scoate din joc și te întâmpină cu lista aplicațiilor din meniul de „start". Vă dați seama că în acest interval se pot întâmpla o mulțime de lucruri în cadrul jocului sau, și mai rău, se poate finaliza cu un mesaj de eroare. Așadar, încă un punct pentru vedeta G510.

Din păcate, cei de la Logitech nu au mai inclus în acest model de tastatură și un hub USB ce ar fi facilitat un acces mai rapid în cazul în care ați fi vrut să conectați un device USB la computer. Oricum, prioritățile sunt altele și, ca de obicei, putem spune că avem încă un produs care ne poate aduce avantaje deosebite indiferent de nivelul de pregătire pe care îl avem în domeniul jocurilor.



■ **BogdanS**

Titlu: Regii nisipurilor

Autor: George R.R. Martin

Colecția: Nautilus



George R.R. Martin s-a născut în 1948 la New Jersey şi a absolvit jurnalismul cu summa cum laude la Northwestern University, Illinois.

În anii '70, George R.R. Martin a scris o serie de nuvele, printre care şi Regii nisipurilor (1979), pentru care i-au fost decernate Premiile Hugo şi Nebula, apoi a continuat cu romane SF, fantasy şi horror. În anii '80, a fost producător şi scenarist în televiziune, editor al seriei Twilight Zone (Zona crepusculară) la CBS Television şi producător al filmului Beauty and the Beast. Una dintre nuvelele sale a fost ecranizată sub numele Nightflyers. În 1996, Martin a început să scrie seria fantasy Cântec de gheață şi foc (din care la editura Nemira au apărut Festinul Ciorilor, Iureşul săbiilor, Încleştarea regilor şi Urzeala tronurilor). Seria este alcătuită din şapte romane, dintre care trei se află încă în stadiul de proiect (A Dance with Dragons, The Winds of Winter şi A Dream of Spring). Seria Cântec de gheață şi foc este considerată o capodoperă a genului, după trilogia Stăpânul inelelor de J.R.R. Tolkien, drepturile cinematografice fiind deja achiziționate de HBO, care intenționează realizarea unui serial în scurt timp.

Premiile Hugo, Locus şi Nebula

„Martin îşi umple universul cu minuni baroce; povestirile lui sunt sumbre, deosebit de puternice, cu accente horror, dar pline de minunății şi profunzime filozofică."

Asimov's Science Fiction Magazine

„Un volum care demonstrează că maestrul epopeilor fantasy este la fel de iscusit şi în arta ficțiunii scurte. Foarte interesant pentru cel mai dur dintre scriitorii realişti de fantasy, multe texte au în centru necesitatea iluziei, care este însă iute strivită de realitatea indiferentă. Iar povestirile nu sunt deloc deprimante, întrucât energia şi franchețea «strivirilor» sunt remarcabile."

Library Journal

„Martin aduce în textele sale sentimentul copleşitor al vastității – infinitatea cosmosului – şi-l face pe cititor să perceapă în mod acut fragilitatea şi caracterul aleatoriu al vieții."

The New York Times Book Review

CÂŞTIGĂTORII LUNII AUGUST

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediția august 2010, ce a avut ca premii cinci romane Zburătorii nopții de George R.R. Martin, sunt următorii: **Petrea Vlad** din Blaj, **Popa Cornel** din Coteşti, **Ichim Dănuț** din Iaşi, **Burnescu Alexandru-Robert** din Tîrgu-Jiu şi **Ciopa Cristian Mihai** din Constanța.

Info: Câştigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Se făcea că într-o după-amiază însorită din vara lui 2008 mă uitam la a doua parte din Grindhouse, pe care nu o văzusem: Planet Terror. Acesta începea cu un trailer fals la filmul „Machete" realizat într-o manieră parodică pentru a ilustra ridicolul din însăşi ideea existenței unui asemenea film. Cu toate acestea, înainte să petrec aproape două ore cu gura căscată la Planet Terror, o capodoperă a mediocrității şi kitsch-ului intenționat, am spus despre Machete „Filmul acesta trebuie să existe.". Şi am fost ascultat. Am urmărit pe YouTube trailerele pe măsură ce apăreau şi filmul devenea tot mai anticipat de către mine. Nume sonore ca Robert De Niro, Stephen Seagal, Jessica Alba, Michelle Rodriguez începeau să-şi facă apariția în distribuția filmului. Şi a venit. Şi l-am văzut. Pentru cine nu ştie deja, Machete este un film biografic despre viața lui Danny Trejo (sau cel puțin teribil de aproape, la cum arată omul acela). Personajul său este un fost agent federal mexican lăsat să moară într-o manieră tipic tâmpită de către „movie bad guy" Stephen Seagal (în rol de lider al unui cartel mexican de droguri). Trei ani mai târziu e în Texas, lucrează ca ziler în mijlocul

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Regii nisipurilor de George R.R. Martin răspunzând la întrebarea:

În ce an a scris George R.R. Martin nuvela Regii nisipurilor?

- 1950 ☐
- 1979 ☐
- 1999 ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Județ

Telefon e-mail



Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov.
Data limită a concursului: 1 noiembrie 2010. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorți.
Numele câştigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie 2010 a revistei.
Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.





tensiunilor rasiale dintre texani și mexicani, cu paiele puse pe foc de către senatorul corupt interpretat de De Niro și rețeaua de rezistență condusă de Michelle Rodriguez. O mai avem pe agenta de la Imigrări Jessica Alba și un traficant de droguri care îi înscenează lui Machete o crimă fără să știe că s-au „pus" cu mexicanul care nu trebuie. Filmul e un șir continuu de acțiune ridicolă, momente amuzante prin absurditatea lor intenționată și cea mai sinceră autoironie pe care am văzut-o vreodată. Machete e un film care reușește tot ce își propune și nu își propune să își propună nimic. Am fost în ultima vreme la filme de la care am ieșit ba pus pe gânduri, ba criticând cu bune și rele, ba înjurându-l pe Ridley Scott, dar de mult nu am mai văzut un film la care pur și simplu să mă distrez, ca la Machete. Îl recomand oricărui fan al lui Rodriguez, oricărui fan al filmelor de acțiune și oricărui om care poate să meargă la un film cu mintea deschisă și fără să aștepte nimic altceva decât... ceea ce arată și trailerele. Machete.



O poză

Pentru că vă trebuie și altceva decât site-uri pline de prostii cu care să vă umpleți timpul, luați doar o poză. Ce naiba, face cât o mie de cuvinte.



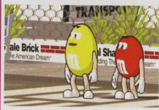
http://www.pd-nphotooftheday.com/2010/09/6388

Feri e pe apă.



http://www.baekdal.com/design/logorama-pulp-fiction-for-brands

Cum ar arăta lumea dacă ai vedea doar mărcile ce te înconjoară?



http://www.spiritling.com/profile/avasol/content/1573#t=profilecontent;c=1573

Uite cum poți cânta la o chitară cu trei corzi.



http://coolmaterial.com/roundup/if-historical-events-had-facebook-statuses/

Dacă am fi avut Facebook dintotdeauna, oare ce statusuri și mesaje și-ar fi trimis lumea?



NEXT ISSUE*

review

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Cucerește și stăpânește lumea, formând și cârmuind o civilizație de la începuturile ei până în era spațială, provocând războaie, folosind diplomația, descoperind noi tehnologii și luptând de la egal la egal cu unii dintre cei mai mari lideri din istoria omenirii. Construiește cel mai puternic imperiu din toate timpurile!

Samus is back!





Fotbal ca la ei acasă



Scularea morților. Part Deux

*Cu titlu informativ



În luna octombrie veți putea citi:

CHIP 200

200 de numere care au trecut în revistă toate momentele importante din IT-ul românesc și mondial din ultimii 20 de ani!

Secrete în Windows 7

CHIP a săpat și a descoperit adevărate comori în noul sistem de operare de la Microsoft

Muzică online

Nu mai faceți colecții de sute și sute de GB. Există servicii de streaming de muzică on-demand, care ne aduc aproape orice piesă dorim să ascultăm. CHIP vă spune care sunt cele mai bune.

Orange Young
distracţie la nesfârşit



Eminem

muzică nelimitat,
bonus la reîncărcarea de 7 euro

Din valoarea reîncărcată, activează-ţi opţiunea de 7 euro şi ai:

- SMS nelimitat în reţea
- acces nelimitat la Facebook, Yahoo! Mail şi Messenger
- 1000 de minute în reţea
- 60 de minute naţionale

Orange Young ▶ nelimitează-te

www.orange.ro

opţiunea promoţională de 7 euro poate fi activată până la 23 noiembrie 2010, TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM

